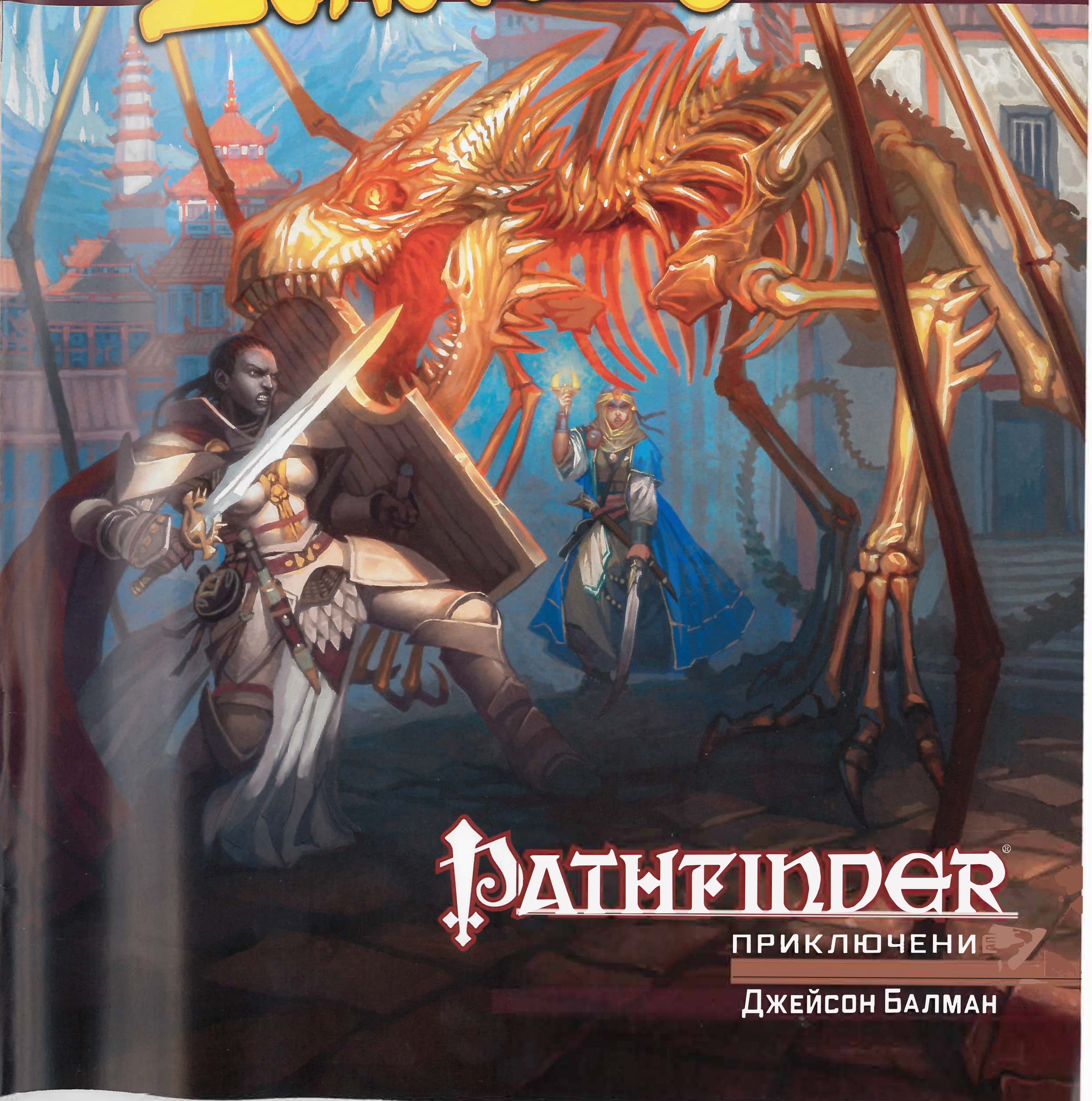
Приключение для персонажей 5-го уровня

Город Золотой Смерти



Pathfinder®

Приключение

Джейсон Балман



Остров Ужаса
1 дюйм = 6 миль
Озеро Энкартан
Пустота
Бесплодная река
Плоская река
Подземелье Короля-Волшебника
Три Фурии
Лес Ужаса
Путь культистов Размира
Развалины форта Первой высадки
Белолесье
Лагери размиранцев
Вход в Зин-Графар
Бледная пустошь
Падение Бафона
Шепчущее озеро
Гавань Ародена
Сердце Тени
Болото Затерянных
Шепчущая река
к. Нирмафасу
С
З
В
Ю

УДК 794
ББК 77.056
Ф92

PATHFINDER

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Город Золотой Смерти

Приключение для персонажей 5-го уровня

АВТОРЫ

Автор: Джошуа Дж. Фрост
Оформление обложки: Алексей Апарин
Картография: Джаред Бландо, Кори Макурек
Иллюстрации: Андрэс Эспарза, Джордж Маэсе и Диана Мартинез
Креативный директор: Джеймс Джейкобс
Старший редактор: Ф. Уэсли Шнайдер
Развитие и редактура: Джуди Бауэр, Кристофер Кэри, Роб Мак-Крири, Шон К. Рейнольдс, Джеймс Л. Саттер
Старший арт-директор: Сара Робинсон
Специалист по производству: Кристал Фрейзер
Издатель: Эрик Мона
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Операционный директор: Джеффри Альварес
Главный бухгалтер: Дэйв Эриксон
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс
Менеджер по продажам: Кристофер Селф
Технический директор: Вик Верц
Главный координатор: Джошуа Дж. Фрост
Особая благодарность: сотрудникам клиентской службы и склада Paizo

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Редактор: Владимир Сергеев
Перевод: Зариф Курочкин
Дизайнер: Иван „deadline“ Суховей
Ведущий верстальщик: Денис Недыпич
Корректор: Мария Шульгина

В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!»
Подписано в печать 14.01.2019.
Печать офсетная. Формат 60×90/8. Объём 4 усл. п. л.
Тираж: 1000. Заказ № ВЗК-01100-19.

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография», филиал «Дом печати — ВЯТКА», 610033 г. Киров, ул. Московская, д. 122.





Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 984-53-83
www.hobbyworld.ru

Ф92 Приключение Pathfinder: Город Золотой Смерти / Джошуа Дж. Фрост; пер. с англ. З. Курочкина. — Москва: Мир Хобби, 2019. — 28 с.: ил.

«Город Золотой Смерти» — приключение для персонажей 5-го уровня, созданное для ролевой игры Pathfinder и совместимое с правилами 3.5 редакции старейшей из ролевых систем. Оно включает в себя исследование дикой местности и подземелий, а также погоню по заброшенному золотому городу в попытках остановить злобных культистов прежде, чем улицы затопит расплавленным золотом!

ISBN 978-5-6041656-6-9

УДК 794
ББК 77.056

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e) и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества и так далее), диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, персонажи, иллюстрации и оформление. Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещёно без письменного разрешения.

City of Golden Death is published by Paizo Inc under the Open Game License v 1.0a
Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc., Paizo Inc, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Module, Pathfinder Society and RPG Superstar are trademarks of Paizo Inc. © 2009, Paizo Inc. *Приключение Pathfinder: Город Золотой Смерти.* © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

БЛАГОДАРИМ ПОДДЕРЖАВШИХ НАШ ПРОЕКТ НА CROWDREPUBLIC

a367869, Aleksandr Zhdanov, Aleksejs Cibinogins, Aleksey, Anud, Aptimod, Bagetto, BasurmaN_AS, Cho, cliperd, Cranium12891, dargot, dartbananus, Dedkaraed, ExMagistr, Fenixslava01, FoX, glakss, Glumer, hummerfrost, i.am.dead.cat, IMike, iSlaffko, Ivan Savreev, Konstantin Popov, Magmadiver, magog-beast1, Only12Symbol, Quoni, qwerm, Robert, Sergey, setalighte, Shad, soul501, Talonar, user_acknowledgment, Vezevul, Vladimir , Адам Хашиев, Айван Пешкофф, Айсенгрим и Фаервен, Алекс Квасов, Александр, Александр , Александр Баранов, Александр Зубцов, Александр Кухаренко, Александр Савченко, Александр "Arxager" Васильев, Александр "Hellsic" Иванов, Александр Болдырев, Александр Вараксин, Александр Дубенко, Александр К., Александр Ладанов, Александр Папичев, Александр Петров, Александр Погребников, Александр Серган, Александр Черников, Алексей Киблык, Алексей Орлов, Алексей Сайгин, Алексей "Бананн", Алексей Амальрик, Алексей Дашков, Алексей Коротков, Алексей Куприянов, Алексей Логинов, Алексей Морев, Алексей Подольский, Алексей Прохоров, Алексей Сарапулов, Алексей Фомичёв, Алена Смирнова, Анастасия Реймер, Анатолий Портнягин, Анвид Злош, Андрей Германов, Андрей Коруц, Андрей "Joker" Зыкин, Андрей Mabinguari, Андрей Бракоренко, Андрей Кириллкин, Андрей Козельский, Андрей Лебедев, Андрей Пахомов, Андрей Стерхов, Андрей Сыскаев, Андрей Чайкин, Антон Шурыгин, Антон Минаков, Антон Попов, Антон Скочилов, Антон Ц., Антон Чернов, Аркадий Бойков, Аркадий Сапронов, Арсений Сергеевич Федотов, Арсеньев Александр, Артем Володин, Артём Ложкин, Артем Шашков, Артем Анпилогов, Артем Кончаков, Артём Маслак, Б. М. Константин Романов., Базавр, Белокуров Павел, Бирюков Кирилл, Бобков Артем, Брильков Роман, Бугаков Павел Александрович, Вадим, Валерий Галаев, Василий Валерьевич Буслаев, Василий Гречушкин, Вершинина Галина, Веселков Алексей, Виктор Литвин, Виталий Николаев, Виталий Серегин, Виталий Чекалев, Виталий Желновач, Виталий Казнин, Виталий Фоломеев, Владимир Иванников, Владимир Попов, Владимир Алексеевич Киров, Владимир Островерхов, Владимир Петрович Кривенко, Владимир Чигрин, Владислав Мачалов, Владислав Поляков, Владислав Сухарев, Воронков Андрей Александрович, Всеволод Козловский, Вячеслав Лизунов, Вячеслав Рудь, Вячеслав Шиболденков, Гамид Абдулхаликов, Глеб Валихов, Громазин Олег, Даниель Сторнелло, Дарина, Девятериков Олег, Деменченков Александр, Денис Птахов, Денис TaRs_WoLk Вишневский, Денис Смердов, Дмитрий, Дмитрий Денисов, Дмитрий Шаталов, Дмитрий "Hoot" Щербинин, Дмитрий Богданевич, Дмитрий Владимирович Лысенков, Дмитрий Дерябин, Дмитрий Мосин, Дмитрий Петров, Дмитрий Скродерис, Дмитрий Третьяков, Дмитрий Фитов, Дмитрий Фоменко, Дюжев Алексей, Евгений, Евгений Башурин, Евгений Есин, Евгений Крылов, Евгений Степанов, Егор GGoblinKing, Елисей Болдырев, Еропкин Павел, Зетроэр, Иван Лезин, Иван Турчинов, Иван aka Voidmancer, Иванов Артем, Иванов Никита, Игорь Лундышев, Игорь Мелиш, Игорь"Рудиарий" Кузьменко, Илья Крюков, Илья Овсянников, Илья Алексеев, Илья Гуляев, Илья Романов, Калашников Максим, Каратеев Алексей Геннадьевич, Касьяненко Антон Алексеевич ToPraLLI, Керб, Кирилл, Кирилл Голованов, Кирилл Горбенко, Кирилл Кирюшин, Кирилл Костунов, Кирилл Михалевский, Константин Гудков, Константин Надыров, Константин Калмыков, Константин Клочков, Косенцов Родион, Кузьмин Егор 4х, Лаврухин Андрей, Левин Дмитрий, Леонид Балашов, Леонид Василиади, Леонид Игнатов, Леонов Алексей, Луи007, Львёныш, Мазитов Виктор, Максим Антонов, Максим Жуков, Максим Илларионов, Максим Печенкин, Максим Хейфец, Максим Голутво, Максим Малинин, Максим Сказенков, Максим Тодмай Васильев, Мария Бодрякова, Мария 1/2казакова, Маслеев Александр, Матвеев Иван, Машнин Егор, Михаил Касьянов, Михаил Гетманов, Михаил Крюков, Михаил Омут, Михаил Савинов, Нидлер., Никита Толкачёв, Никита Белов, Никита Бойков, Никита Золкин, Никита Ломовцев, Никита Солдатов, Николаев Валерий, Николай Диденко, Николай Михальчук, Николай Олейников, Олег Мурашко, Олег "Dr. Sky" Замжицкий, Олег Юрьевич Иващенко, Павел Епишин, Павел Никитченко, Павел Чиков, Павел "Угадай" Червяков, Павел Жданов, Павел Стрибук, Павел Счастнов, Павел Юдин, Павел104, Петухин Юрий, Плющеков Артём, Постников Максми, Почевалов Ростислав, Разбаков Сергей, Роб Асташев, Роман Горюшин, Роман Самсонов, Роман Ярошевич, Роман Муха, Роман Симаш, Роман Ярцев, Руслан Шабанов, Рыбка Петр, Сальников Артем, Семён "Galod" Носницын, сергей, Сергей Башарин, Сергей Сафронов, Сергей Сорокин, Сергей Тамбовцев, Сергей Чиркунов, Сергей Астахов, Сергей Б., Сергей Волков, Симкин Дмитрий, Слава Никитин, Станислав Минасов, Станислав Ряжов, Тимофей Якушкин, Федор Бондаренко, Фёдор Чечеров, Черников Антон, Чеся и Зеремка, Четвертаков Дмитрий, Чуви Ган, Шаманаев Александр, Эдуард Сутягин, Эпичная Мышь, Юданов Данил, Юрий Оводов, Юрий Щербаков, Ярослав Александрович Быковченко

Город Золотой Смерти

В центре озера Энкартан расположился остров Ужаса, где более трёх тысяч лет назад король-волшебник Тар-Бафон подготовил западню для бога Ародена. Здесь он был убит за свои деяния, но затем вернулся в облике Шепчущего Деспота. Окружённый жестокими штормами негативной энергии и, по слухам, населённый самыми разными видами странных изуродованных созданий, остров Ужаса долгое время был загадкой. Теперь культ Размира пытается открыть врата в Город Золотой Смерти, сокровищницу самого Тар-Бафона, запечатанную в центре острова. Если им удастся добыть его богатства, культисты смогут сделать своего «Живого Бога» воистину бессмертным.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Почти 200 лет назад Ирамин, добродушная эльфийка и рыцарь-колдун, скиталась вместе со своими хорошими друзьями и отважными исследователями Экатом Кассеном и Асаром Вергасом. После многих совместных приключений они нашли карту, ведущую в потерянный Зин-Графар, город-сокровищницу Шепчущего Деспота Тар-Бафона, расположенную на острове Ужаса в самом центре озера Энкартан. Троице пришлось обыскать бесчисленное множество подземелий, гробниц и разрушенных крепостей, связанных с Шепчущим Деспотом, но в итоге они всё же сумели найти три части амулета и объединить их в тот самый ключ, который когда-то использовал сам Тар-Бафон, чтобы попасть в свой заветный город. Ирамин и её компаньоны сумели преодолеть самые жуткие испытания острова и добраться до ворот легендарного Зин-Графара, Города Золотой Смерти.

Внутри троица нашла такие богатства и такие опасности, которые они не могли и представить. Следующие несколько дней группа провела в сражениях, пока они наконец не смогли прорваться к центру города и войти в комнату, хранящую легендарный *камень вечного золота* — артефакт, который, по слухам, способен наделить владельца силой создавать богатства, превращать предметы в драгоценный металл и контролировать огромные потоки расплавленного золота, текущие по городским каналам. В той комнате три искателя приключений заключили договор: они оставят камень в городе, возьмут столько сокровищ, сколько смогут унести, и разделят части ключа между собой, чтобы ни одно живое существо не смогло завладеть этим городом и его богатствами. Ирамин не хотела соглашаться, так как она первой вошла в хранилище и подняла камень с пьедестала, но в итоге она приняла этот план. Три друга пошли каждый своим путем и некоторое время были заняты тратой огромного богатства.

Но даже перед тем как покинуть остров Ужаса, Ирамин уже начала чувствовать притяжение камня, словно после прикосновения к нему в её сознании появилась тёмная и непреодолимая жажда богатства, которая со временем начала медленно её изменять. Кассен и Асар отправились в земли, сейчас известные под названиями Нирмафас и Последний Оплот, — Кассен основал поселение и сосредоточился на развитии небольшого сообщества, в то время как Асар набрал войско и повёл его против бывшего друга, пытаясь заполучить вторую часть амулета и захватить все богатства Зин-Графара. Кассен и Асар погибли в той битве за фрагменты ключа. Чуть позже жители деревни, названной Кассен в честь основателя, похоронили двух бывших искателей приключений в гробнице за городом. Они даже не подозревали о настоящем предназначении амулета и потому вместе с телами усопших похоронили и его части.

За последние два столетия ни один день Ирамин не прошёл без мыслей о камне, лежащем в сердце Зин-Графара. Где бы она ни была, Ирамин могла чувствовать, как её влечёт за горизонт невидимая сила, точно тонкие путы нежно обхватили её душу и теперь тянут к себе. Она размышляла и планировала, в итоге наконец решив, что ей необходимо вернуться в город и завладеть артефактом, а также всеми богатствами. Чтобы восстановить ключ, ей требовалось добыть два других его фрагмента.

Прежде чем Ирамин смогла отыскать их, Живой Бог Размир захватил власть в землях у озера Энкартан и очаровал Ирамин идеями о будущем его крохотной страны. Её заразил фанатизм Размира, она поверила, что именно он является единственным истинным богом Голариона, и, когда Размиру понадобилось золото для развития империи, она откликнулась. Ирамин преклонила колени перед самим Живым Богом и пообещала подарить ему все богатства Тар-Бафона, Шепчущего Деспота. Размир, человек, притворившийся богом, знал, что доступ к такой сокровищнице позволит ему скупить тысячу *эликсиров солнечной орхидеи*. Они продлят ему жизнь и гарантируют, что влияние Размира на Голарион не будет ослабевать в течение столетий. В обмен на это Размир пообещал, что Ирамин получит место у его престола: если она вернется с обещанными богатствами, то навечно станет величайшим героем Размирана. Ирамин не смогла устоять перед предложениями безграничного богатства, великого могущества и вечной жизни в качестве правой руки Размира, поэтому она приступила к осуществлению плана.

Ирамин отправила культистов Размира в Кассен, чтобы те обчистили гробницу её бывших товарищей и добыли две части амулета. Выполняя это поручение, они высвободили злобных духов и стали причиной смерти многих жителей Кассена. Культисты встретились с Ирамин в Тамране, столице Нирмафаса. Вновь объединив все части амулета, она собрала большую экспедицию из верующих в Размира, наняла корабль и отправилась на остров Ужаса. Вслух Ирамин заявляла о намерении подарить Живому Богу все богатства мира, но она тайно желала заполучить *камень вечного золота* для себя одной.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Приключение начинается в Тамране, столице Нирмафаса, где сразу после того, как герои завершили предыдущее приключение (проникли в храм Размира, разоблачив ложь и преступления его культистов), с ними связывается Искатель Реджинар. Он просит их как можно быстрее догнать Ирамин, отправившись вслед за ней на остров Ужаса. Персонажи игроков в очередной раз договариваются о путешествии с дварфом Уолреном, капитаном баржи «Чёрная дымка», и отправляются в путь по бурным водам озера Энкартан.

Они сходят на берег рядом с развалинами древнего поселения под названием форт Первой высадки, где сразу же понимают, как остров заработал зловещее имя. Жуткие бури раскалывают небо на части, чудовищные создания бродят по местным землям, а герои быстро находят признаки того, что многие люди из команды Ирамин погибли, едва ступив на берег. Вскоре после того, как герои сошли с баржи, на них нападает стая волков ужаса, кошмарных зверей, изменённых из-за близкой связи острова с планом Негативной энергии.

Персонажи игроков легко находят след культистов Размира. Путешествуя по острову, герои встречают обезумевшего Искателя по имени Дюсан Дремлок, который попал сюда больше десяти лет назад. Из его неразборчивой болтовни персонажи узнают, что Дюсан видел Ирамин и её культистов и точно знает, куда они направляются: к запертым вратам Зин-Графара. Он назначает себя официальным проводником группы и начинает вести их по тому пути, по которому прошла Ирамин.

Двигаясь по её следам, персонажи игроков находят остатки племени злобных людоящеров, изменившихся под действием острова, — те были почти полностью уничтожены культистами Размира. Добравшись в конце концов до врат в Город Золотой Смерти, герои обнаруживают их распахнутыми настежь. Ирамин и её культисты уже внутри.

«Гробница Вечного пламени» и «Маски Живого Бога»

Хотя это приключение является последней частью трилогии «Плата за бессмертие» (и следует после *«Гробницы Вечного пламени»* и *«Масок Живого Бога»*), его можно играть отдельно. В этом случае пусть Искатель **Реджинар Лаклан** (нейтральный добрый, М, человек, следопыт 6) свяжется с персонажами и предложит им солидную сумму за то, чтобы те отправились в погоню за Ирамин и её культистами на остров Ужаса и остановили их прежде, чем те смогут передать богатства Тар-Бафона в руки безумного Живого Бога.

Едва войдя в город, персонажи игроков найдут фрески, на которые Ирамин и культисты Размира, кажется, не обратили внимания. Изучив фрески, герои обнаружат, что город Тар-Бафона является ловушкой — как только нарушители проникнут в город, начнется отсчёт, и через 72 часа Первое и Второе кольцо города затопит расплавленным золотом. Неизвестно, как давно Ирамин вошла внутрь, но, судя по её действиям, она либо не знает об этой ловушке, либо её не волнует опасность, поэтому герои должны скорее попасть в центр города и остановить её прежде, чем улицы затопит золотом.

Внутри Зин-Графара персонажи игроков столкнутся с древними золотыми часовыми, бессмертными воителями и стражем Тар-Бафона, позолоченным драконом-скелетом, который преданно охраняет богатство владыки. Пробившись через эти ужасы, герои наконец доберутся до хранилища *камня вечного золота*, где и встретят Ирамин. На этот момент её уже полностью захватили истерия и безумие от алчности. Спустя два века одержимого желания она наконец смогла заполучить артефакт. Если персонажам игроков удастся её победить, они должны будут решить, что делать с камнем, городом и амулетом, прежде чем улицы Зин-Графара вновь затопит, а их поглотит пылающая река расплавленного золота.

ЧАСТЬ 1: ОТ ТАМРАНА К УЖАСУ

Когда приключение начинается, персонажи игроков лишь недавно прибыли в Тамран, столицу малонаселённой страны Нирмафас на западных берегах озера Энкартан. Во время предыдущего приключения герои внедрились в храм Размира в Тамране, где разоблачили культистов Размира, показав их истинное лицо работорговцев, воров и убийц. После того как персонажи игроков передали властям Тамрана документы, доказывающие преступления храма, святилище закрыли, а культисты были арестованы, убиты или изгнаны, что освободило город от влияния так называемого Живого Бога Размира. Во время этого приключения персонажи игроков работали вместе с местным Искателем по имени Реджинар, который намекнул им на возможность нового поручения в будущем. Теперь Реджинару вновь требуется помощь героев.

Прошло несколько дней с тех пор, как персонажи игроков передали доказательства связи храма Размира с преступлениями по всему Нирмафасу. Город гудит от слухов об изгнании служителей храма, а многие верующие уже томятся в грязных камерах городской тюрьмы. Этим утром персонажи получили записку от Искателя Реджинара, который просит их подготовиться к путешествию и встретиться с ним на пристани. В записке Реджинара также сказано, что у него есть новое дело для героев и что будущее всех земель вокруг озера Энкартан зависит от того, преуспеют они или нет.

Если у персонажей игроков есть неоконченные дела в Тамране или если они хотят приобрести новое снаряжение, то сейчас самое время завершить всё задуманное. Если же они сразу отправятся на пристань, там их встретит Реджинар, нервно измеряющий шагами причал в ожидании. Неподалёку они увидят знакомое судно: «Чёрную дымку», плоскодонную баржу, которая недавно привезла героев от их дома в Кассене в столицу Нирмафаса. Искатель объясняет персонажам игроков, что теперь у Ирамин есть все фрагменты амулета (её, Асара и Кассена) и что с помощью них она сможет восстановить ключ и открыть врата в Город Золотой Смерти, легендарную сокровищницу Тар-Бафона, в котором Шепчущий Деспот хранил несметные богатства.

В «Летописях Искателей» утверждается, что Город Золотой Смерти когда-то был процветающим мегаполисом под названием Кестриллон, настоящим лидером в сфере магических исследований. Тар-Бафон лично возглавил армию, высадившуюся на остров и захватившую город, и переименовал его в Зин-Графар наподобие тассилонских городов прошлого. Здесь он хранил своё богатство, защищённое зловещей ловушкой.

В «Летописях» также сказано, что позже Тар-Бафон использовал этот город в качестве базы для строительства подземелья Короля-Волшебника, ловушки для бога Ародена. Тар-Бафон заманил Последнего Ацланти на остров в надежде, что тот сможет заставить Ародена спуститься в это подземелье. Согласно его расчетам, Ародена должно было затащить на дно подземелья и отправить на план Негативной энергии, где его бы уничтожила сила этого плана. Ародену удалось разрушить планы короля-волшебника, и Тар-Бафон был уничтожен, однако много лет спустя вернулся в виде Шепчущего Деспота, одного из самых жутких злодеев Голариона. Подземелье Короля-Волшебника так и не было уничтожено: оно до сих пор открыто и до сих пор соединяет заросший лесом остров с планом Негативной энергии. Именно эта связь постепенно опустошила окружающие земли и подарила острову его современное имя и репутацию.

Реджинар хорошо разбирается в истории острова Ужаса и поэтому предупреждает героев, чтобы те не теряли бдительности, пока находятся там. Он рассказывает им о накрывающих весь остров чудовищных бурях негативной энергии, которые периодически охватывают середину озера Энкартан на долгие месяцы, и описывает искажённую живность, странный ландшафт и ядовитые реки. Многие Искатели исследовали остров Ужаса, но лишь некоторые сумели вернуться — те же, кто выжил, уже не были прежними из-за увиденного. Они рассказывали лишь о мрачных созданиях, что преследовали их по ночам, и разрядах чистой негативной энергии, не дававших им покоя ни на мгновение.

Реджинар объясняет героям, что они должны отправиться на остров Ужаса на борту «Чёрной дымки», найти Ирамин и вернуть амулет, прежде чем она сможет забрать сокровища Зин-Графара для своего Живого Бога. После того как персонажи игроков сумеют заполучить амулет и выбраться из города, Реджинар просит их вновь запечатать проход, чтобы больше никто не смог прибрать к рукам богатства Тар-Бафона. После этого они должны будут вернуть фрагменты амулета в гробницу и наконец успокоить потревоженный дух Кассена.

Так как герои только что закончили работу в храме Размира и хорошо изучили методы культа Живого Бога, они, скорее всего, и сами захотят остановить Ирамин. Если же им нужен дополнительный стимул, Реджинар с раздражением предложит каждому из персонажей по 1 000 зм, если те сумеют остановить Ирамин и принести ему три фрагмента амулета. Он чётко дает понять тем персонажам, которые требуют оплаты, что разочарован в них и теперь считает их ничем не лучше жадных до денег наёмников.

Если персонажи игроков захотят расспросить портовых рабочих об Ирамин или о последователях Размира, которых она взяла с собой, то узнают, что женщина в спешке отплыла в сопровождении не менее 20 (а то и 25) культистов. Они наняли первое же судно, владелец которого готов был принять их деньги, — речную плоскодонку из Друмы под названием «Ведьмины швы». Судёнышко едва вместило Ирамин, её культистов, припасы и сам экипаж. Опытные портовые рабочие могут рассказать, что «Швы» — медленный корабль и доберётся до острова Ужаса нескоро, если вообще доберётся. Медленная скорость судна Ирамин, а также хороший ход «Чёрной дымки» должны привести всякого героя с Профессией (матрос) или схожим навыком к выводу, что если герои быстро отправятся в путь, то они достигнут острова всего через два или три дня после того, как туда прибудут культисты Размира.

Перед тем как персонажи игроков взойдут на борт «Чёрной дымки», Реджинар попросит их быть осторожнее — остров Ужаса будет не слишком рад гостям. Он объясняет, что Город Золотой Смерти, скорее всего, будет защищён ловушками или проклят, поэтому героям следует следить за каждым своим шагом, пока они находятся во владениях Тар-Бафона.

НА БОРТУ «ЧЁРНОЙ ДЫМКИ»

Поговорив с Реджинаром, персонажи игроков могут подняться на палубу «Чёрной дымки». **Капитан Уолрен** (принципиальный нейтральный, М, дварф, умелец 4) приветствует их на борту. Если до этого у героев сложились с ним хорошие отношения, он будет рад видеть их вновь и скажет, что для него честь вновь предоставить им свой корабль, куда бы герои ни направились. Когда Реджинар кричит: «Отвези их к форту Первой высадки!», лицо дварфа на миг мрачнеет, но он быстро возвращается к прежнему тону и объявляет: «На остров Ужаса, да? Почему бы и нет?», после чего показывает героям их скромную каюту. Если у персонажей игроков сложились плохие отношения с молчаливым дварфом, он хмурится, едва завидев их, и ещё больше мрачнеет, когда слышит о месте назначения от Реджинара. Тем не менее он принимает от Искателя оплату и соглашается доставить героев на остров.

«Чёрная дымка» — это прямоугольная баржа 60 футов в длину и 20 в ширину. Единственная каюта занимает заднюю треть судна, в ней достаточно коек, чтобы хватило всем героям. Помимо нескольких моряков (нейтральный, М, человек, боец 2) на борту также работает помощник капитана по имени **Ювем** (нейтральный, М, человек, простолюдин 2), келлид, который плохо говорит на всеобщем, поэтому вместо ответа на большинство вопросов лишь отправляет героев к капитану. С того момента, как персонажи игроков в последний раз виделись с капитаном Уолреном, он успел нанять опытного морского волка, бывшего капитана пиратского корабля, что ходил вдоль берегов Сырых Земель. Этот старый сгорбившийся пиратский капитан гордо носит имя **Мабон Разрушитель** (хаотичный нейтральный, М, человек, плут 2 / воин 2), у него седые волосы и борода, повязка на абсолютно здоровом глазу, а одет он в наряд из чёрной кожи и белых кружев. Мабон любит пообщаться и всегда рад рассказать с десяток историй о славных деньках на Аркадском океане, но способности рассказчика — это не единственный его талант. Мабон является одним из лучших лоцманов на озере Энкартан и ответственно подходит к делу. На вопрос, почему он работает на капитана Уолрена, он отвечает так: «Этот угрюмый дварф спас мою шкуру в Даггермарке, когда я уложил в кровать дочку местного властителя! Если бы Уолрен не поджег таверну и не вытащил меня, опьянённого спиртом и похотью, на грязные улицы, я бы перед вами сейчас не стоял!»

Днём капитан Уолрен обычно находится на носу баржи, насвистывает себе под нос, следит за ветром и волнами, жестами передавая Мабону пожелания насчёт направления и скорости. Ночью он, скорее всего, спит в небольшой каюте в задней части баржи.

План капитана прост: его маленькая баржа не протянет и дня в центре озера Энкартан — местные волны известны своёй силой и могут запросто перевернуть или раздавить речное судно, — так что капитан решил идти вдоль южного берега, не отдаляясь от него больше чем на пару миль. Когда его судно достигнет границы Друмы, Уолрен попросит героев оставаться в каюте, а сам вместе с Мабоном направит баржу на север по бушующим волнам озера. Эта часть путешествия будет наиболее тяжёлой, поэтому герои, которые не привыкли к путешествиям по воде, могут расстаться со своим обедом в момент, когда «Чёрная дымка» в очередной раз поднимется на волне и резко упадёт вниз. Такие волны придётся терпеть следующие 24 часа, пока баржа не сумеет достигнуть южных утёсов острова Ужаса. Отсюда капитан Уолрен проведёт баржу вдоль богатого рифами побережья и выведет её к небольшой бухте, где вода спокойна. Эта бухта носит название Гавань Ародена. Всё путешествие от Тамрана до руин форта Первой высадки займёт у героев чуть больше недели.

ЧАСТЬ 2: ОСТРОВ УЖАСА

Капитан Уолрен и Мабон решили сами отвезти персонажей игроков к берегу на небольшой корабельной шлюпке. Мабон весь путь вычерпывает со дна воду и ворчит о том, как неумело управляют лодкой, ну а капитан Уолрен просто гребёт, спокойно улыбаясь и насвистывая. Когда крохотная шлюпка достигает белого песчаного пляжа неподалёку от развалин форта, капитан Уолрен говорит героям, что «Чёрная дымка» встанет на якорь неподалёку от берега и будет ждать их в течение десяти дней. Когда персонажи игроков решат вернуться на корабль, они должны будут зажечь два костра на достаточном расстоянии друг от друга, чтобы капитан смог отличить сигнал героев от огней, которые могут разжечь культисты. Баржа не будет ждать дольше 10 дней — если двойных огней не будет до утра одиннадцатого дня, корабль уйдёт без героев. Как только персонажи игроков высадятся на берег, капитан Уолрен пожелает им всей удачи Голариона и вернётся на баржу.

ОПАСНОСТИ

Помимо катастрофически опасной погоды, на острове Ужаса нередки и другие опасности. Зыбуны (см. стр. 461 *«Основной книги правил»*) часто встречаются на болотах и равнинах,

Плавание к острову Ужаса

Персонажи игроков должны достигнуть 5-го уровня, прежде чем начнут исследование острова Ужаса. Не стесняйтесь провести несколько дополнительных сцен в Тамране или на озере Энкартан, чтобы убедиться в том, что герои готовы встретиться с опасностями острова.

Путешествие по озеру не самое безопасное занятие, поэтому ведущий должен совершать проверку на наличие случайных сцен дважды в день и раз за ночь. Шанс того, что произойдёт случайная сцена, равен 20%. Если это случилось, сверьтесь с таблицей для того, чтобы определить, какая именно сцена произошла.

Случайные сцены на озере Энкартан

d%	Сцена	Средний КО
01–20	1 морская карга («*Бестиарий*», стр. 153)	4
21–50	1 крупный элементаль воды («*Бестиарий*», стр. 278)	5
51–80	1d8 удавов («*Бестиарий*», стр. 143)	6
81–90	1 привидение («*Бестиарий*», стр. 226)	7
91–100	1 свирепый крокодил («*Бестиарий*», стр. 163)	9

смоляные ямы расположились вдоль чёрных берегов Шепчущей реки (они аналогичны зыбунам, но чтобы их заметить, требуется лишь проверка Выживания со СЛ 0). Помимо этого, по всему острову рыщут нечестивые, искажённые создания. Пока герои преследуют культистов на пути к вратам Зин-Графара, они, скорее всего, столкнутся с несколькими бродячими чудовищами. Ведущий должен совершать проверку на наличие случайных сцен раз в день и дважды за ночь, так как обитатели острова, скорее всего, будут бодрствовать и охотиться именно после захода солнца. Шанс того, что произойдёт случайная сцена, равен 25%. Если это случилось, сверьтесь с таблицей во врезке на стр. 7, для того, чтобы определить, какая именно сцена произошла. Случайные сцены не стоит устраивать чаще одного раза за 24 часа.

ПОГОДА

Погода на острове Ужаса случайна, хаотична и жестока. Огромные, охватывающие весь остров бури негативной энергии бушуют в течение долгих недель — прибывшие герои как раз оказываются в самом разгаре подобной бури (она началась неделю назад и будет длиться ещё неделю). Буря негативной энергии — опасное явление. Гигантские бурлящие чёрные облака парят ближе к земле, чем обычные тучи. Они трудноописуемы и выглядят как плоские завихрения различных оттенков чёрного. На самом деле требуется несколько секунд изучения (проверка Внимания со СЛ 18), чтобы персонаж смог заметить, что буря — нечто большее, чем просто тёмная пелена, накрывшая остров. Оставаться снаружи во время бури достаточно опасно: за каждые 6 часов, которые герои проведут вне укрытия, накапливающийся шанс того, что каждого из них ударит разрядом негативной энергии из облаков, увеличивается на 1% (6d6 урона негативной энергией, испытание Реакции со СЛ 18 уменьшает урон вдвое). Даже если в героев так ни разу и не ударил разряд, они несколько раз увидят, как тот уничтожает растущие неподалёку деревья, превращая их в пепел, или как десятки громыхающих чёрных разрядов раздирают небо на части. Если герои участвуют в сложной случайной сцене, несколько разрядов негативной энергии могут попасть в их врагов — однако если у их врагов есть шаблон ужаса (см. приложение 1), не забывайте, что они исцеляются негативной энергией.

Персонажи игроков также могут столкнуться с ураганным ветром, неожиданно сошедшим с Трех Фурий (горной гряды в центре острова; см. стр. 7) и быстро пронёсшимся по окрестным землям, снося деревья, вырывая кустарники и вызывая выход воды из берегов. Такие ветра редко длятся дольше 1d6+4 минут, но они могут сбить героев с ног или сделать сражения, сотворение заклинаний и прочие действия гораздо более трудными. Дважды в день совершайте проверку, попадут ли герои в такой ураган. Шанс того, что это произойдет, равен 20%. Если герои попали в ураган, персонажи игроков, которые не находятся в подходящем убежище (например, в пещёре или деревянном укреплении), должны совершать проверку Силы со СЛ 15 каждую минуту, или они окажутся распластанными. Внутри такого урагана даже персонажи игроков, которые успешно прошли проверку Силы, получают штраф –2 к проверкам атаки, а заклинатели должны совершать проверки концентрации со СЛ 15, чтобы сотворить любое заклинание с жестовым компонентом, или оно будет потеряно из-за ветра. Не стоит устраивать такой ураган чаще одного раза за 24 часа.

ОСТРОВ УЖАСА

На острове Ужаса есть несколько примечательных мест, некоторые из которых описаны ниже.

Белолесье: каждое дерево, куст, ветвь, лист, лоза или травинка Белолесья обесцвечены до белизны, будто все остальные цвета были выпиты из местной флоры и остался только ярко-белый лес, который порой бывает трудно разглядеть. Ходят слухи, что в центре Белолесья находятся древние развалины цитадели Ацланти и что именно они стали причиной такого удивительного явления, но ни одна экспедиция, отправленная на их поиски, так и не смогла вернуться.

Бледная пустошь: именно здесь раньше находилась смертоносная Пустота. Бледная пустошь только сейчас начинает возвращаться к жизни после изменившего её пейзаж соприкосновения с планом Негативной энергии. Низкая жёлтая трава покрывает большую часть этой местности, но в некоторых местах искривлённые обломки древних деревьев всё же нарушают ровную линию горизонта.

Болото Затерянных: непрекращающиеся ливни, бушующие в низинах острова, в сочетании с дельтой ядовитой Шепчущей реки сформировали огромное заросшее болото. Оно состоит из мангровых зарослей, кипарисовых деревьев, терновника, зыбунов и мелкой грязной чёрной воды. Толстый навес из зарослей не позволяет проникнуть сюда прямому солнечному свету, поэтому считайте, что всё болото находится в условиях тусклого света днём и в полной темноте ночью.

Падение Бафона: хотя это место вряд ли является тем самым, где Ароден победил Тар-Бафона, на большинстве карт острова Ужаса этот водопад высотой в 1 800 футов назван именно так. Ядовитые, чернильного цвета воды Шепчущей реки ниспадают с Трёх Фурий и тысячами чёрных капель разбиваются о скалы. Поднимающийся оттуда туман чёрными пятнами покрывает близлежащие утёсы, деревья и побережье. Вдыхание или прикосновение к подобному туману имеет тот же эффект, что и прикосновение

к смертельной чёрной воде (см. описание Шепчущего озера и Шепчущей реки).

Пустота: с того момента, как Тар-Бафон создал подземелье Короля-Волшебника и позволил острову коснуться плана Негативной энергии, из его колодца в случайные промежутки времени начала буйно извергаться материя, составляющая основу этого плана. На время (как правило, на несколько десятилетий) эта материя покрывает часть острова Ужаса и стремительно вытягивает из окружения всю жизнь, которая не устойчива к негативной энергии. Существо может проникнуть в Пустоту, просто войдя в неё, хотя это будет иметь тот же самый эффект, что и посещёние плана Негативной энергии. Бесплодная река, которая пролегает рядом с Пустотой, а порой и проходит сквозь неё, абсолютно лишена жизни. Все, кто ступал в её воды, был на её берегу или в устье, рассказывали о чувстве ужасающей оторванности от мира, будто всё небытие плана Негативной энергии заполняет реку и превращает её в материальное воплощение грусти и одиночества. Издалека Пустота кажется мерцающим чёрным миражом — искажённым, вечно изменчивым видением того, чем раньше был местный пейзаж. Находящийся внутри наблюдатель не может увидеть ничего, что происходило бы снаружи Пустоты, — там можно наблюдать лишь бесконечное небытие плана Негативной энергии.

Сердце Тени: растущие в Сердце Тени деревья — живые, и они чувствуют жгучую ненависть ко всем прочим живым созданиям, ступившим на их территорию. Изменённые близкой связью с планом Негативной энергии деревья Сердца Тени обладают животным уровнем Интеллекта и могут производить небольшие изменения в окружении: с их крон может свалиться толстая ветка, обрушившись на проходящего мимо путника, или на тропе может неожиданно образоваться яма, когда дерево движением корней создаст провалы под землёй. Исследователи могут разбить лагерь вечером и проснуться поутру, обнаружив, что некоторые их спутники пропали без вести, а деревья теперь стоят в нескольких сотнях футов поодаль. Сердце Тени также является домом для теневых демонов, десятков огромных стай волков ужаса и, по слухам, крепости тёмного народа.

Три Фурии: небольшая горная гряда расположилась в сердце острова Ужаса, в её середине возвышаются три вершины, которые на всех картах называют Тремя Фуриями. Тёмные бури негативной энергии почти никогда не покидают Трёх Фурий, закрывая их от взора исследователей, но горы достаточно высоки — их вершины пробивают чёрный полог и возвышаются над тучами, и если кто-то сумеет добраться до этих пиков, вид на бурю негативной энергии окажется для него таким же головокружительным сверху, как и снизу. С любого из этих горных пиков можно взглянуть в центр горной гряды и увидеть там заросшую зеленью долину, свободную от бурь и омываемую солнечным светом. В центре этой долины, однако, находится зияющая пустота — чёрная яма нескольких сотен футов в диаметре. Она ведёт в подземелье Короля-Волшебника — эта ловушка была создана Тар-Бафоном для победы над Ароденом, Последним Ацланти. Этой западне не удалось сработать, и она стала причиной уничтожения самого волшебника. Подземелье опускается до глубочайших туннелей Темноземья, где соприкасается с порталом в план Негативной энергии. Этот портал всегда открыт, и негативная энергия проникает через него в Голарион, где становится причиной бурь негативной энергии и время от времени даже создаёт на острове целые области, где проявляется план Негативной энергии. Из входа в подземелье Короля-Волшебника периодически вырывается густой вихрь кружащейся тьмы шириной в 100 футов, который поднимается над Тремя Фуриями, чтобы напитать мощью бури. Немногие исследователи, добравшиеся до спрятанного среди гор ущелья, рассказывали, что самые кошмарные существа, которых только можно представить, обитают в этой, казалось бы, безопасной цветущей долине. Её идиллия — смертоносный обман.

Форт Первой высадки: происхождение названия этих развалин на западном побережье острова Ужаса потеряно во времени. Руины напоминают древнюю крепость и расположены у берегов бухты, наиболее подходящей для высадки исследователей с запада. Сложный лабиринт из покосившихся каменных стен окружает наполовину обвалившуюся башню, заросшую плющом толщиной в руку. Прекрасный белый песок покрывает берег, а постоянно подгоняемые ветром волны песчинок разбиваются о западные стены развалин, образуя наносы, достигающие тридцати футов в высоту.

Шепчущее озеро и Шепчущая река: эта река уникальна для острова Ужаса, ведь её воды представляют собой чистый яд, текущий густой чёрной жидкостью прямо от истока у Трёх Фурий. Ходят предположения, что исток реки расположен так близко к подземелью Короля-Волшебника, что план Негативной энергии навечно изменил её воды. В месте, где река нисходит Падением Бафона, она образует Шепчущее озеро, воды которого не менее ядовиты. Злобные людоящеры из племени Шепчущей Чешуи считают его своёй территорией. Говорят, что эти создания так же черны, как и само озеро, будучи искажены влиянием его вод.

Всякий, кто коснётся вод Шепчущей реки или Шепчущего озера, пострадает от опасного яда и получит болезненные ожоги. Тот, кто полностью погрузится в воду, будет получать по 6d6 урона негативной энергией (без испытаний) за каждый раунд нахождения в воде вдобавок к эффектам яда.

Случайные сцены на острове Ужаса

d%	Сцена	Средний КО
01–10	1d6 волков ужаса* (см. стр. 8)	4
11–20	1d8 золотых скелетов (см. стр. 15)	5
21–30	1d8 лягушек ужаса* (гигантская лягушка, *«Бестиарий»*, стр. 182)	5
31–40	1d4 стай многоножек (*«Бестиарий»*, стр. 193)	6
41–50	1 булей (*«Бестиарий»*, стр. 33)	7
51–60	1d4 троллей ужаса* (*«Бестиарий»*, стр. 260)	7
61–70	1 молодой зелёный дракон (*«Бестиарий»*, стр. 110)	8
71–80	2d6 тёмных проныр, 1 тёмный охотник (*«Бестиарий»*, стр. 254, 255)	8
81–90	1 древень ужаса* (*«Бестиарий»*, стр. 119)	8
91–100	1 теневой демон (*«Бестиарий»*, стр. 87)	7

* Новый шаблон; см. приложение 1.

ВОДЫ ШЕПЧУЩЕЙ РЕКИ

Тип: яд, контакт; **Испытание:** Стойкости со СЛ 16.
Скрытый период: 1 раунд; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов.
Первичное действие: потеря 1 Выносливости; **Вторичное действие:** 1d3 урона Выносливости; **Лечение:** 2 испытания подряд.



ФОРТ ПЕРВОЙ ВЫСАДКИ

Как только капитан Уолрен доставит героев на берег, они окажутся у развалин форта Первой высадки, древней каменной крепости, много лет назад уничтоженной ужасами этого острова. Ветер, песок и бури разрушили все органические материалы, такие как доски или верёвки, оставив лишь засыпанные песком стены, которые теперь формируют некое подобие лабиринта. Среди них герои могут найти остатки первого лагерного костра культистов Размира, а также первое свидетельство того, что остров Ужаса совсем не рад гостям: подальше от воды, рядом со стеной выкопаны две неглубокие могилы, окружённые рядом камней. Если герои решат раскопать могилы, они найдут тела двух культистов Размира, завёрнутые в плащи и носящие уже хорошо известные железные маски. Проверка Лечения со СЛ 15 покажет, что если судить по следам от когтей и зубов, культистов, скорее всего, убило животное. Проверка Выживания со СЛ 20 при изучении ямы для костра покажет, что культисты были здесь не ранее трёх дней тому назад.

ИСКАЖЕННЫЕ ВОЛКИ (КО 5)

Волки ужаса, самые распространённые животные на острове Ужаса, являются обыкновенными волками, искажёнными из-за связи острова с планом Негативной энергии. Обычно они бродят по острову крупными стаями, быстро и бесшумно выслеживая жертв (таких, например, как персонажи игроков). Волки ужаса немного крупнее, чем обычные, их шерсть полностью черна, а сами они часто имеют следы мутаций: у некоторых есть набухшие склизкие горбы; слюна других является отвратительным чёрным гноем; часть обладает лишними парами конечностей, торчащими из неожиданных мест вроде живота или спины; а некоторые, хоть и выглядят просто как крупные волки, искажены внутри — у них множество ненужных органов, избыточная кровь или чёрные опухоли, пульсирующие и сочащиеся слизью.

Существа: в ходе исследования форта Первой высадки персонажи в течение часа после прибытия встретят тех же существ, с которыми столкнулись культисты во время лагерной стоянки. Это четыре волка ужаса, единственные оставшиеся в живых представители могучей стаи, которая убила двух культистов, прежде чем остальные сумели их отпугнуть. Волки следят за героями не менее 10 минут и лишь после нападают. Проверка Внимания со СЛ 16 позволит персонажам игроков заметить волков раньше — при успехе герои увидят, как волки крадутся среди деревьев неподалёку или выглядывают из-за стен и упавших колонн. Если герои приблизятся к волкам, искажённые звери быстро убегут, но вскоре вернутся, чтобы продолжить преследование. Если персонажи игроков займут оборонительную позицию, ожидая нападения, они смогут заметить приближение волков ужаса и вовремя отреагировать. Если же героев застали врасплох, волки выскакивают из кустарника и нападают на персонажей с севера и юга, по два волка с каждой стороны.

ВОЛКИ УЖАСА (4) — КО 1

Опыт 400 каждый

Волк ужаса (*«Бестиарий»*, стр. 48 и новый шаблон, см. приложение 1).

Нейтральное злое среднее животное.

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.

Аура: ужас (20 футов, СЛ 9).

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 12 (+2 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 13 каждый (2d8+4).
Стойкость +5, **Реакция** +5, **Воля** +1.
Защитные способности: поглощение негативной энергии.
Невосприимчивость: эффекты ужаса.

АТАКА

Скорость: 50 футов.
В ближнем бою: укус +2 (1d6+1 и сбивание с ног).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, **Лвк:** 15, **Вын:** 15, **Инт:** 2, **Мдр:** 12, **Хар:** 6.
БМА: +1; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 14 (18 против сбивания с ног).
Черты: Эксперт (Внимание).
Навыки: Внимание +8, Выживание +1 (+5 при выслеживании по запаху), Скрытность +6; **Модификаторы народа:** +4 к Выживанию при выслеживании по запаху.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

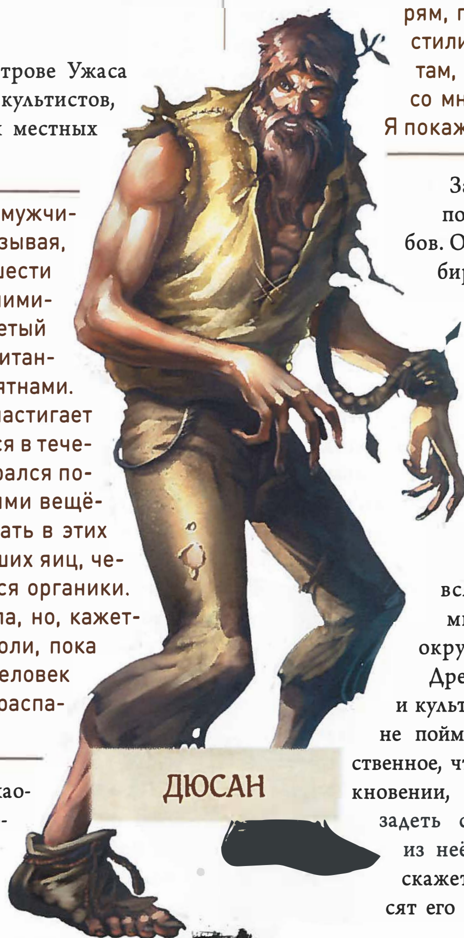
Поглощение негативной энергии (Св): волки ужаса исцеляют 1 ПЗ за каждые 3 урона негативной энергией, которые нанесла бы им атака. Они не проходят испытаний против атак негативной энергией.

Развитие: проследить за группой Ирамин от развалин форта довольно легко (проверка Выживания со СЛ 15): культисты, чей след ведет на восток, к болоту Затерянных, двигались по довольно прямому пути и по сухой земле. Они не рассчитывали на погоню и поэтому не пытались замести следы или пустить преследующих по ложному пути. Их след выведет персонажей игроков на восток, прямо в топь, а затем к южным берегам ядовитого Шепчущего озера.

БЕЗУМНЫЙ ИСКАТЕЛЬ

После того как герои проведут на острове Ужаса первые сутки, идя по следу Ирамин и культистов, они столкнутся с одним из странных местных обитателей.

Из ближайших зарослей появляется мужчина, высоко подняв руки и словно показывая, что не вооружён. Это человек около шести футов ростом, с длинными спутавшимися рыжими волосами и бородой, одетый в поношенную дырявую одежду, пропитанную грязью и покрытую чёрными пятнами. Прежде чем он подходит ближе, вас настигает смрад — видимо, он не только не мылся в течение многих лет, но ещё и активно старался покрывать себя самыми дурно пахнущими веществами, которые только можно отыскать в этих землях: запах похож на смесь протухших яиц, человеческих фекалий и разложившейся органики. Из его правой лодыжки торчит стрела, но, кажется, она не доставляет ему никакой боли, пока он бредёт сквозь топь. Неожиданно человек останавливается. Его глаза широко распахиваются, и он кричит: «Я нашёл вас!»


ДЮСАН

Человека зовут **Дюсан Дремлок** (хаотичный нейтральный, М, человек, следопыт 6), он единственный выживший Искатель из экспедиции, отправленной на остров Ужаса из Авессалома около 10 лет назад. Долгие годы выживания в одиночестве свели его с ума, поэтому ему трудно подобрать слова после первого возгласа. Некоторое время он просто ошарашенно смотрит на персонажей, после чего взрывается долгой истерикой из смеси слез и яростных выкриков. Дюсан хватается за голову и начинает вырывать клоки волос, после чего трясёт ими перед персонажами, будто неожиданная потеря прядей — их вина. Если герои смогут успокоить Искателя (посредством Дипломатии, Запугивания или магии), Дюсан расскажет им едва связную историю о том, как он здесь оказался.

«Капитан-куратор Корни Древа сказал, надо отправиться на... остров, на остров, потом мы покинули город и поплыли на север, не отставали друг от друга, чтоб от рыб отбиваться, а потом мы плыли и плыли много лет и приплыли сюда на остров, и пошли внутрь острова, и увидели его сердце, и оно было чёрным, и мы знали, что оно было чёрным, и мы вышли наружу, и мы были чёрными, а потом чернота их поглотила, съела живьём, и меня живьём, а затем мы все были мертвы, все мертвы, все мертвы, и я был мертв, и они были мертвы, и они были мертвы, а я не был — видите? Я был жив! Я был жив, а они были мертвы, а потом я жил здесь, жил на дереве, и в пещёре, и в руинах, и я видел, я видел, *я видел всякое*, а потом пришли люди в масках и сражались с ящерами, и многие погибли с обеих сторон, многие погибли, о да, многие погибли и снова не встали, они были не такими мёртвыми, как я, и они пошли к дверям, ко многим дверям вдоль реки, многим дверям, где я однажды спал, когда бури спустились и меня схватили. Они сейчас там, они пытаются открыть двери, идите со мной, да, идите-идите-идите со мной. Я покажу вам, где они.»

Закончив историю, Дремлок улыбается, показывая несколько отсутствующих зубов. Он указывает на восток и начинает пробираться по топи в этом направлении, заявляя, что приведет персонажей к людям в масках. Если герои попытаются остановить его, Дремлок подчинится их приказам и будет смиренно стоять рядом, бормоча под нос и время от времени почёсывая голову. Если ему придется ждать слишком долго, Дремлок вытащит потрёпанный журнал и начнёт яростно делать в нём заметки, вслух их проговаривая: в них он не самыми приятными словами описывает своё окружение, а также стоящих рядом героев. Дремлок пытался пообщаться с Ирамин и культистами, но они напали на него и чуть не поймали. Его знание местности — единственное, что спасло жизнь Искателю в том столкновении, однако культистам всё же удалось задеть стрелой его лодыжку. Рана воняет, из неё вытекает кровь и гной. Дюсан расскажет о той встрече героям, если они спросят его о стреле, при этом он будет называть



культистов «людьми в масках», к тому же из-за его постоянного причитания и бормотания понять смысл будет очень трудно.

Если персонажи игроков спросят, кто он такой, человек гордо заявит, что он — Дюсан Дремлок, Искатель и исследователь, а после на некоторое время снова впадет в истерику из смеси слёз и рычания. Если герои спросят, чего тот хочет, Дюсан объяснит в свойственной ему манере, что люди в масках прибыли на остров ради Города Золотой Смерти, а значит, герои пришли сюда, либо чтобы остановить их, либо чтобы самим заполучить золото. Так или иначе, персонажи игроков не напали на Дремлока (в отличие от Ирамин), и поэтому он с радостью проведёт героев ко входу в Зин-Графар, который Искатель всегда называет Городом Золотой Смерти. В обмен на это Дюсан хочет, чтобы герои взяли его с собой, когда будут покидать остров.

Если кто-то из героев будет жаловаться на вонь или попытается отмыть его, Дюсан будет громко и яростно отказываться. Он расскажет запутанную историю о том, как благодаря смраду сумел сбежать от теневых демонов. По его словам, этот запах сохранял его в живых все эти годы на острове, так что если он помоется, то умрёт в течение пары дней. После Дремлок начнёт рекомендовать, причём довольно настойчиво, чтобы герои тоже создали для себя такой запах, подробно описывая процесс.

Персонажам игроков нужно принять решение: они могут взять Дремлока с собой и получить доступ к его обширным познаниям о местности и её обитателях, но смириться с постоянной болтовней, криками, плачем и истериками или попытаться оставить его позади. Если герои отклонят предложение Дюсана, он будет следовать за ними на расстоянии всё оставшееся приключение. Избавиться от него можно, только убив (однако сам Дремлок никогда не будет атаковать первым, при этом у него нет с собой ни оружия, ни доспехов).

Если персонажи позволят ему присоединиться к группе, сначала Дремлок отведёт их к пещёре в самой тёмной, самой заросшей части болота. Здесь Дюсан хранит все свои пожитки: пару прогнивших рюкзаков, сломанный короткий меч, прогнившее одеяло, бурдюк и половину тяжёлого деревянного щита. В глубине пещёры стоит бочонок, внутри которого собраны различные клубни, листья и сушёное мясо неизвестного происхождения. Он набивает оба рюкзака едой, закидывает сломанный щит за спину, цепляет на пояс сломанный меч и хватает бурдюк, который начинает использовать как указку в разговоре с героями об окрестностях и местных обитателях. Если герои предложат Дремлоку броню и оружие поновее, он вежливо откажется, не объясняя причин.

Хотя Дремлок и является лишь несущим бред сумасшедшим, время от времени в его словах проскальзывает правда, и он действительно может многое рассказать об острове (Дремлоку известна вся информация, приведённая в описании острова выше). Он также многое знает о тех созданиях, с которыми героям, вероятно, предстоит сразиться в будущем. Если во время совместного путешествия персонажи игроков встретятся с чудовищами, Дюсан спрячется где-нибудь неподалёку и начнёт выкрикивать слова поддержки в адрес героев, а также время от времени будет сообщать ценные сведения о том существе, с которым сражается группа. Чудовища, с которыми персонажи столкнутся на пути к Зин-Графару, могут запросто убить Дремлока, однако этого лучше избежать. Он обеспечит множество возможностей для отыгрыша при общении с персонажами, пока те пробираются сквозь смертельные земли острова Ужаса.

ИЗМЕНЕННЫЕ ЯЩЕРЫ (КО 6)

Следуя по пути Ирамин, в четырнадцати милях к востоку от форта Первой высадки герои найдут лагерь, разбитый на болотистом южном берегу Шепчущего озера. Судя по следам, он превратился в поле битвы. Здесь герои найдут тела

девяти культистов Размира, оставленные на земле и явно обглоданные падальщиками. Успешная проверка Лечения со СЛ 18 покажет, что эти культисты умерли всего два дня назад. Помимо культистов, здесь также лежат тела трёх десятков ящероподобных гуманоидов с чёрной чешуёй, вооружённых тяжёлыми деревянными щитами и моргенштернами. Проверка Знания (природа) со СЛ 12 позволит определить, что это людоящеры, однако чёрные глаза и кожа, а также небольшие странные мутации на теле отличают их от обычных людоящеров, распространённых по всему Голариону.

Проверка Выживания со СЛ 15 позволит выяснить, что выжившие культисты Размира в конце битвы быстро отступили на восток, в то время как выжившие со стороны людоящеров отправились на запад, в болото Затерянных. Герои не знают, что эти людоящеры решили вернуться и совсем скоро наткнутся на персонажей игроков, пока те исследуют поле битвы. Позвольте героям совершить проверку Внимания со СЛ 17, чтобы услышать приближение людоящеров — провал означает, что персонажи не смогут действовать в предбоевой раунд.

Шипение и крики неожиданно разрывают воздух, и группа чёрных ящероподобных гуманоидов выбегает из-за деревьев, размахивая моргенштернами и пилумами.

Существа: три выживших охотника-людоящера и вождь их племени вернулись к месту лагеря, чтобы проверить, смогут ли они выследить культистов Размира, с которыми сразились два дня назад. Эти представители племени Шепчущей Чешуи напоминают обычных людоящеров, однако их глаза и чешуя маслянисто чёрные, при этом кажется, что они страдают от тех же мутаций, что и встреченные ранее волки ужаса. То долгое время, что людоящеры провели на берегу Шепчущего озера, позволило им выработать невосприимчивость к яду его вод, которым охотники покрывают своё оружие. У каждого из этих людоящеров Шепчущей Чешуи есть маска Размира, взятая с убитого культиста, — вождь носит маску на лице, один из охотников повесил её на шею на грубой веревке, а два других привязали маски к щитам. Людоящеры в ярости от того, что персонажи ступили на их территорию. С ними нельзя договориться.

ВОЖДЬ ШЕПЧУЩЕЙ ЧЕШУИ — КО 4

Опыт 1 200

М, людоящер ужаса, следопыт 3 (*«Бестиарий»*, стр. 180 и новый шаблон, см. приложение 1).

Нейтральный злой средний гуманоид (рептилоид).

Иниц.: +2 (+4 на болотах); **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +7 (+9 на болотах).

Аура: ужас (20 футов, СЛ 12).

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 12, врасплох 17 (+1 броня, +5 естественная броня, +2 Лвк, +1 щит).

ПЗ: 40 (5 КЗ; 2d8+3d10+15).

Стойкость +9, **Реакция** +5, **Воля** +1.

Защитные способности: поглощение негативной энергии.

Невосприимчивость: эффекты ужаса, яд.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 15 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный моргенштерн +7 (1d8+2 и яд) или искусно сделанный моргенштерн +3 (1d8+2 и яд), искусно сделанный моргенштерн +3 (1d8+1 и яд), укус +6 (1d4+2).

Дистанционная: пилум +6 (1d6+2).

Особые атаки: заклятый враг (человек +2).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, **Лвк:** 15, **Вын:** 17, **Инт:** 7, **Мдр:** 10, **Хар:** 12.

БМА: +4; **МБМ:** +6; **ЗБМ:** 18.

Черты: Быстрое выхватывание, Двужильный, Мультиатака, Парное оружие, Парное парирование.

Навыки: Акробатика +10, Внимание +7 (+9 на болотах), Знание (природа) +5, Плавание +14. Скрытность +9 (+11 на болотах); **Модификаторы народа:** +4 к Акробатике.

Языки: драконий.

ОС: выслеживание, задержка дыхания, излюбленная местность (болото +2), понимание животных +4.

Боевое снаряжение: воды Шепчущей реки (5 доз; см. стр. 7); **Прочее снаряжение:** *наручи защиты +1*, пилумы (3), искусно сделанные моргенштерны (2), 31 зм.

ОХОТНИКИ ШЕПЧУЩЕЙ ЧЕШУИ (3) — КО 1

Опыт 400 каждый

М, людоящер ужаса (*«Бестиарий»*, стр. 180 и новый шаблон, см. приложение 1).

Нейтральный злой средний гуманоид (рептилоид).

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +1.

Аура: ужас (20 футов, СЛ 11).

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 10, врасплох 17 (+5 естественная броня, +2 щит).

ПЗ: 11 каждый (2d8+2).

Стойкость +4, **Реакция** +0, **Воля** +0.



ОХОТНИК ШЕПЧУЩЕЙ ЧЕШУИ

Защитные способности: поглощение негативной энергии.
Невосприимчивость: эффекты ужаса, яд.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 15 футов.
В ближнем бою: моргенштерн +2 (1d8+1 и яд), удар когтями +0 (1d4), укус +0 (1d4).
Дистанционная: пилум +1 (1d6+1 и яд).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, **Лвк:** 10, **Вын:** 13, **Инт:** 9, **Мдр:** 10, **Хар:** 10.
БМА: +1; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 12.
Черты: Мультиатака.
Навыки: Акробатика +2, Внимание +1, Плавание +10; **Модификаторы народа:** +4 к к Акробатике.
Языки: драконий.
ОС: задержка дыхания.
Боевое снаряжение: воды Шепчущей Реки (4 дозы; см. стр. 7); **Прочее снаряжение:** тяжелый деревянный щит, моргенштерн, пилумы (3).

Развитие: если персонажи игроков сумеют захватить в плен одного из людоящеров и заставить его говорить (при условии, что они разговаривают на драконьем), он расскажет героям, что его охотничий отряд устроил засаду на людей в масках и убил многих из них, но и воины Шепчущей Чешуи также потеряли десятки собратьев в этой великой битве. Несмотря на большие потери, людоящеры горды тем, что они отбили свою территорию и прогнали людей в масках. Пленённые людоящеры попытаются воспользоваться первой попавшейся возможностью, чтобы сбежать, а после выследить героев и напасть на них вместе с другими охотниками. Персонажи вторглись на территорию племени Шепчущей Чешуи, и людоящеры не остановятся ни перед чем, чтобы наказать их за это преступление.

Сокровища: поле боя заполнено брошенным снаряжением. Внимательные поиски позволят найти семь клёпаных кожаных доспехов, два *+1 клёпаных кожаных доспеха*, девять лёгких деревянных щитов, 12 кинжалов, лёгкий арбалет с 12 болтами, две искусно сделанных рапиры, девять мягких дубинок, семь коротких мечей, три *зелья исцеления лёгких ранений, зелье исцеления серьёзных ранений*, три железных маски Размира, две дымовые шашки, две солнечные палочки, набор отмычек и 150 зм.

ЧАСТЬ 3: ЗИН-ГРАФАР, ГОРОД ЗОЛОТОЙ СМЕРТИ

Перед вами возвышается вход в Зин-Графар: огромные каменные врата, каждая их створка достигает тридцати футов в высоту, пятнадцати в ширину и украшена извивающимися вертикальными линиями. Левая створка открыта, в её боку виден сложный внутренний механизм из обработанного камня и металлических шестерней. Врата расположены примерно в десяти футах внутри одной из сторон поросшего травой холма, они слегка наклонены вовнутрь. Рядом с правой створкой находятся остатки костра, лёгкий дымок все ещё поднимается от углей.

Следуя за Ирамин и пройдя двадцать одну милю на восток от форта Первой высадки, герои достигнут входа в Зин-Графар, Город Золотой Смерти. Дымящийся костёр и две могилы обозначают последний лагерь, который культисты Размира устроили, перед тем как войти в город. Успешная проверка Выживания со СЛ 18 позволяет понять, что в живых осталось не более двенадцати культистов — похоже, что остров был жесток к верующим в Размира.

Пройдя через врата Зин-Графара, персонажи должны будут спуститься на глубину в несколько сотен футов, следуя по гладким извилистым туннелям. После того как они преодолеют тысячу футов, двигаясь подземными путями, герои достигнут самого города, построенного внутри обширной подземной пещёры. Раньше этот великий город назывался Кестриллоном и был домом для цивилизации, владевшей обширным магическим знанием и огромными богатствами. Зин-Графар разделён тремя концентрическими стенами на районы, называемые Первым, Вторым и Третьим кольцами. Каждый следующий из этих районов имеет меньший размер и находится выше, чем предыдущие.

Когда армии Тар-Бафона захватили остров, он переименовал город в Зин-Графар в тассилонском стиле (и в качестве насмешки над уничтоженной городской цитаделью Графар), после чего перевёз сюда невероятное количество собственных богатств, защитив их волшебными ловушками, нежитью и дьявольской западнёй, которая затапливает расплавленным золотом большую часть Первого и Второго кольца.

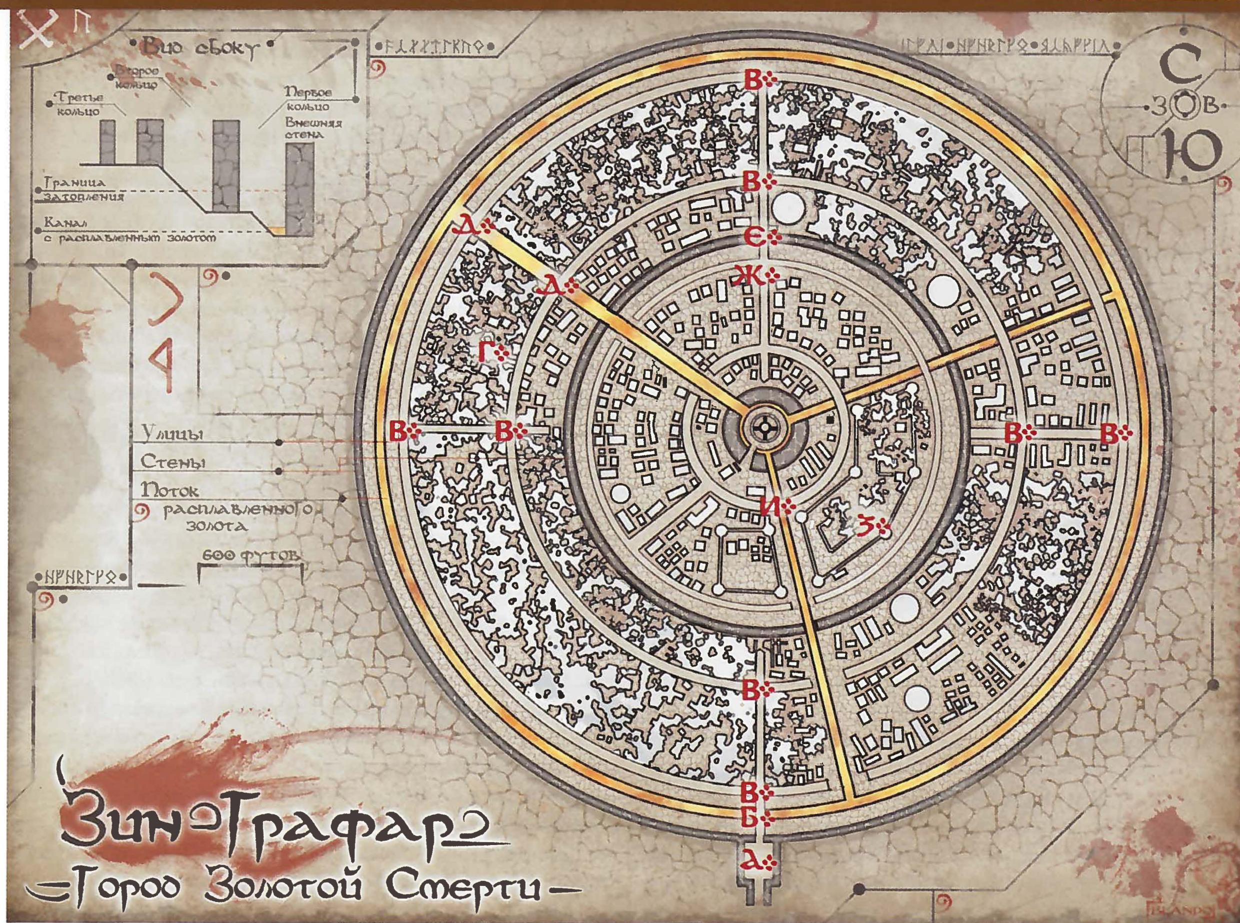
Если не указано иначе, весь город освещает тусклый свет от зеленоватого фосфоресцирующего вещёства на потолке пещёры, а также от сияющих каналов расплавленного золота, окружающих Первое кольцо и текущих вниз через Второе и Третье кольца. Зин-Графар высечен в природном камне под островом, но его здания построены из обработанного гранита. Это образцы прекрасной архитектуры, украшенные фресками и фризами. Слой золота покрывает все здания Первого и Второго кольца, однако заканчивается ровной горизонтальной границей на определённой для каждого кольца высоте — это результат периодического затопления расплавленным золотом. Каждое кольцо отделено от других стенами из природного камня пятидесяти футов толщиной, которые непрерывны от пола до самого потолка.

КАНАЛЫ РАСПЛАВЛЕННОГО ЗОЛОТА

Зин-Графар окружают и разделяют на части широкие каналы расплавленного золота, каждый 50 футов в ширину и 10 в глубину. Эти каналы магически нагреты до температуры более 1 100 °С, и погружение в них означает неминуемую смерть для всех, кто не обладает устойчивостью к огню и жаре. Опасно находиться даже в пределах 50 футов от канала (1 несмертельный урон огнём за раунд), ещё опасней находиться в пределах десяти футов (1d4 несмертельного урона огнём в раунд и утомление от теплового удара). Утомление от теплового удара заканчивается, как только персонаж исцеляет несмертельный урон, вызванный жарой.

Контакт с расплавленным золотом наносит 2d6 урона огнём за раунд, полное погружение в металл наносит 20d6 урона огнём за раунд в дополнение к продолжающемуся урону от жары. Расплавленное золото продолжает наносить урон в течение 3 раундов после того, как цель выбралась из потока, но этот урон равен половине базового (1d6 или 10d6 урона в раунд соответственно).

Мосты, пересекающие каналы, являются крытыми. Они магически защищены от огня (заметно, что на них нет золотого покрытия, и это является подсказкой героям, что мосты могут стать безопасным убежищем, если город затопит золотом).



ЗОЛОТОЙ ПОТОП

Это приключение предполагает, что персонажи игроков не догонят Ирамин до тех пор, пока она и её культисты не начнут исследование Зин-Графара. Когда герои достигают городских ворот, у Ирамин и её прислужников шесть часов форы. Врата были открыты около шести часов назад, а это означает, что древняя ловушка Тар-Бафона, потоп из расплавленного золота, запустится спустя 66 часов после того, как герои достигнут ворот. Первая комната города (область **А**) дает персонажам подсказку, что их время ограничено — как только пройдут эти шестьдесят шесть часов, Первое и Второе кольца города затопит расплавленным золотом, наносящим 20d6 урона огнём каждый раунд, во время которого герои погружены в металл. Даже те, кто обладает невосприимчивостью или устойчивостью к огню, могут просто утонуть, погрузившись в расплавленное золото. Потоп продолжается в течение 24 часов, а затем сходит на нет, оставляя город нагретым до невероятной температуры и почти лишённым кислорода.

Если герои каким-то образом сумеют пережить потоп, в течение следующего дня их ждёт сорокоградусная жара. Также им придётся дышать в условиях, похожих на разреженный воздух на большой высоте, пока врата в город вновь не окажутся открыты, что позволит свежему воздуху проникнуть внутрь. Независимо от того, кто открыл их, каменные врата медленно закрываются в тот момент, когда город начинает затапливать золотом. Их запечатывает магия, и только ключ Ирамин сможет открыть врата вновь.

ПРОБЛЕМЫ С ЗОЛОТОМ

Так как Тар-Бафон подозревал, что в его город-сокровищницу время от времени будут проникать незваные гости, он оставил здесь множество приманок, чтобы отвлечь нарушителей. Благодаря золотым потопам Зин-Графара почти всё в Первом и Втором кольце покрыто тонким слоем золота. Почти в каждом здании города лежит сломанное оружие, расколотая броня, погнутые столовые приборы, разбитые статуи и прочие вещи, способные выдержать поток расплавленного металла — всё это теперь покрыто золотым слоем. Это создает впечатление того, что все вещи в Зин-Графаре невероятно ценны.

Однако это не так. Хотя почти всё, что есть в городе, покрыто золотом, побочный эффект *камня вечного золота* (см. приложение 3) заключается в том, что всё созданное им богатство (включая расплавленный драгоценный металл) может вывезти из города только сам Тар-Бафон. Если герои вынесут покрытые золотом предметы за пределы городских стен, их покрытие исчезнет (оно появится на тех вещах, что разбросаны по городу), оставив в руках героев только сами предметы. Если персонажи увлекутся сбором позолоченного мусора и отколупыванием позолоты со зданий, богатства это им не принесёт, но они рискуют не успеть выбраться из города до потопа. В Зин-Графаре скрыто и настоящее богатство, но это сокровище — не расплавленный металл. Чтобы определить, какое сокровище является настоящим, требуется проверка Оценки со СЛ 18, которая позволит определить, обладает ли покрытый золотом предмет собственной ценностью (другими словами, будет ли он ценным и без золотого покрытия). Однако не стесняйтесь описывать каждые развалины, каждое

Ограничение по времени

«Город Золотой Смерти» ограничивает персонажей во времени, за которое нужно догнать Ирамин и вернуть фрагменты амулета, ставшего ключом к Зин-Графару, — если они не успеют, город затопит расплавленным золотом, которое, скорее всего, убьёт всех, кто находится внутри. И хотя это может добавить азарта, подобные ограничения подходят не для всех. Если вашей группе больше нравится подробно исследовать окружение, вы можете спокойно увеличить ограничение по времени или вообще от него избавиться. Ирамин останется в Хранилище Камня и будет пытаться найти способ забрать *камень вечного золота* с собой — она никуда не денется, пока персонажи игроков не доберутся до хранилища.

здание и каждую площадь Первого и Второго кольца как доверху наполненные драгоценными золотыми предметами.

ПЕРВОЕ КОЛЬЦО

Первое кольцо Зин-Графара по большей части находится в руинах, внутри него можно найти лишь несколько нетронутых зданий, а также пару чуть более крупных развалин, выделяющихся на фоне того, что осталось от небольших домов, гостиниц и других построек. Южная часть Первого кольца отрезана от его восточной части одним из каналов, берущих начало в самом центре города. Защищённые магией мосты пересекают два других канала, ведущих из центра. Они могут противостоять жаре и уберечь героев от любого урона огнём, который те бы получили из-за близости к каналам. Хотя кольцо по большей части лежит в руинах, его улицы в целом свободны от завалов. Все предметы здесь покрыты тонким слоем золота. Средняя высота потолка в Первом кольце — около 80 футов, а граница золотого покрытия находится на высоте в 40 футов — этого более чем достаточно, чтобы затопить все местные здания. Пол Первого кольца равномерно поднимается вверх к пограничной стене, отделяющей этот район от Второго кольца. Он возвышается на 20 футов над уровнем золота в каналах. Случайные сцены в Зин-Графаре описаны во врезке на стр. 15.

А. КОМНАТА С КАРТОЙ

Пройдя через врата Зин-Графара, а также подземные туннели, ведущие в город, персонажи игроков войдут в большую комнату с высоким потолком.

Длинный наклонный туннель, ведущий к городу, неожиданно заканчивается входом в большую прямоугольную комнату. Пол здесь засыпан песком, на нём заметны следы, которые недавно оставила прошедшая здесь группа. Стены украшены огромными фресками, изображающими город в его лучшие времена. Южная стена изображает сотни мужчин и женщин на рынке, покупающих и продающих самые разные товары, от фруктов и скота до строительных материалов, вроде камней и дерева. На северной стене изображены мужчины в одинаковой форме, которые выстроились в сотни рядов, уходящих за горизонт, что расположен в правой части картины. Над этим горизонтом восходит невероятно большое золотое солнце. Восточная стена представляет собой огромную карту, изображающую город, который состоит из трёх концентрических кругов-районов и разделяется на части каналами кристально чистой воды, берущими начало во внутреннем кольце. Кто-то нацарапал углём под этой картой множество заметок и вычислений. Последняя, западная стена изображает какого-то лидера, коронованного золотым солнцем и вещающего перед огромной толпой людей, носящих белые головные платки и золотые тоги.

Карта на восточной стене должна заинтересовать героев. Она изображает древний город Кестриллон (теперь ставший Зин-Графаром) таким, каким он был раньше, до Тар-Бафона. Заметки под картой написаны на всеобщем, и сначала они кажутся бредом: в них содержится упоминание *«камня вечного золота»* и многочисленные описания огня, потопов и расплавленного золота. Проверка Интеллекта со СЛ 20 или Знания (инженерное дело) со СЛ 15 позволяет определить, что в математических вычислениях пытаются найти три параметра: количество золота, которое необходимо, чтобы затопить весь город, время, которое потребуется для этого, и то, как часто подобное происходит. Внимательное изучение карты и указанные выше проверки подскажут, что через 72 часа после открытия врат *камень вечного золота* затопит первые два кольца города расплавленным металлом до высоты в 40 футов. Герои также поймут, что потоп будет продолжаться 24 часа, прежде чем отступит, к тому же заметки указывают, что, как только потоп начался, *камень вечного золота* не сможет его остановить.

Здесь также можно найти ещё одну подсказку: проверка Выживания со СЛ 10 показывает, что ни один из культистов Размира не остановился, чтобы посмотреть на эти фрески или записи. Их следы проходят прямо через всю комнату и сразу же ведут на север — вероятно, ко входу в город. Из этого герои могут прийти к выводу, что ни Ирамин, ни её культисты не в курсе о приближающемся золотом потопе.

Б. СТРАЖ ЗОЛОТА (КО 6)

Эта сцена происходит, как только персонажи игроков войдут в город (см. карту на стр. 17). Мост, который они должны пересечь, чтобы войти в Первое кольцо, охраняется одним из золотых стражей Тар-Бафона, волшебных конструкций, которые остались здесь, чтобы защищать Зин-Графар. Прочитайте или перескажите следующий текст.

Большой дверной проём выводит вас из комнаты с фресками в сам город. Лёгкое зелёное сияние исходит от потолка пещёры над вами, освещая когда-то великий город, теперь превращённый в пепел и обломки — и тем не менее все эти развалины покрывает золото. Рядом пролегает канал, жидкость в котором раскалена добела и излучает ослепляющий жёлтый свет. Через канал проходит большой крытый мост, в его центре стоит человекоподобная статуя, покрытая изысканной позолотой, её выкованное из металла лицо до жути напоминает настоящего человека.

Пусть персонажи игроков пройдут проверку Внимания со СЛ 15, чтобы заметить, что, хотя «статуя» и покрыта золотом, внутренняя часть крытого моста, посреди которого она стоит, — пыльная, грязная и совершенно лишена драгоценного покрытия, за исключением разве что двух расплавленных куч золота и других металлов — останков двух других стражей, уничтоженных культистами. Проверка Выживания со СЛ 15 и как минимум 2 раунда изучения следов позволят выяснить, что культисты Размира сражались здесь с чем-то, после чего направились через мост на север.

Существо: золотой страж охраняет мост. Если персонажи решат выйти из комнаты с картой и приблизиться к мосту, страж оживёт и нападёт на них. Для этой сцены используйте карту «Страж золота» на стр. 17.

ЗОЛОТОЙ СТРАЖ — КО 6

Опыт 2 400

ПЗ: 64 (см. приложение 2).

ТАКТИКА

Во время боя: золотой страж является неразумной конструкцией и атакует первого персонажа, которого увидит.

Боевой дух: золотой страж сражается, пока не будет уничтожен.

Сокровище: расплавленные обломки каждого золотого стража содержат золото стоимостью примерно в 5 000 зм. Однако помимо того факта, что золото слилось с расплавленной сталью и железом, образовав затвердевшие лужи весом более 500 фунтов каждая, есть и другая проблема — стражи были созданы с помощью *камня вечного золота* (см. приложение 3). Это значит, что их золотые компоненты нельзя вынести из города.

В. ПЕРЕКРЁСТКИ СТИХИЙ (КО 6)

Каждый из восьми главных перекрёстков Первого кольца представляет собой 50-футовый квадрат, нетронутый золотым потоком и ограниченный желобами, вырезанными в полу. Внимательное изучение позволит героям заметить, что на стенах всех этих желобов высечены руны. Конечно же, такое изучение, скорее всего, будет означать, что ловушка уже сработала — переступивший границы перекрёстка активирует ловушку, которая призывает крупного элементаля огня.

Ловушка: каждый перекрёсток содержит ловушку, призывающую крупного элементаля огня в его центр. Тар-Бафон разместил эти ловушки на всех восьми перекрёстках Первого кольца в качестве первой линии защиты от воров. Для этой сцены используйте карту «Перекрёсток стихий» на стр. 17.

ЛОВУШКА ПРИЗЫВА ЭЛЕМЕНТАЛЯ — КО 6

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 30; **Механика:** СЛ 30.

Условие: приближение (*сигнал тревоги*); **Перезарядка:** автоматически (10 минут).

Действие: эффект заклинания (*призыв чудовища V*, крупный элементаль огня).

КРУПНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ОГНЯ — КО —

ПЗ: 60 (*«Бестиарий»*, стр. 284).

ТАКТИКА

Во время боя: элементаль всегда нападает на первого попавшего в ловушку, преследуя его по городу.

Боевой дух: элементаль сражается, пока не будет уничтожен.

Г. ПОЗОЛОЧЕННЫЕ МЕРТВЕЦЫ (КО 5)

Эта сцена происходит, когда герои исследуют западные руины Первого кольца.

Вы слышите неожиданное клацание щитов и оружия. В это время группа пылающих покрытых золотом скелетов поднимается из соседних развалин. Сжимая золотые скимитары, они начинают наступать.

Случайные сцены в Зин-Графаре

Пока персонажи игроков находятся вне зданий или передвигаются по городу в открытую, есть шанс, что произойдёт случайная сцена. Ведущий должен совершать проверку на наличие случайных сцен дважды в день и один раз за ночь. Шанс того, что произойдёт случайная сцена, равен 20%. Учитывая возможность золотого потопа, все чудовища, которые встречаются в городе, либо обладают невосприимчивостью к огню, либо могут летать. Сверьтесь с таблицей ниже для того, чтобы определить, какая именно сцена произошла.

d%	Сцена	Средний КО
01–10	1d4+1 усиленных железных кобр* (*«Бестиарий»*, стр. 138, 295)	4
11–20	1d4 стай летучих мышей (*«Бестиарий»*, стр. 168)	4
21–30	1 крупный элементаль огня (*«Бестиарий»*, стр. 284)	5
31–40	1d8 золотых скелетов (см. ниже)	5
41–50	1d4 огров Тар-Бафона (см. стр. 16)	6
51–60	1 золотой страж (см. приложение 2)	6
61–70	1 огромный элементаль огня (*«Бестиарий»*, стр. 284)	7
71–80	1 теневой демон (*«Бестиарий»*, стр. 87)	7
81–90	2 золотых стража (см. приложение 2)	8
91–100	1d6 духов (*«Бестиарий»*, стр. 123)	8

* Эти существа покрыты золотом и обладают невосприимчивостью к огню.

Персонажи, которые сумеют успешно пройти проверку Внимания со СЛ 12, смогут действовать в предбоевой раунд.

Существа: четыре огненных скелета, останки королевской стражи древнего Кестриллона, атакуют героев. Эти павшие воины уже много раз подвергались воздействию золотого потопа. Их, а также их древние и давно уже сломанные оружие и доспехи теперь покрывает золото и окружает жёлтое пламя. Каждый скелет носит позолоченный шлем — проверка Внимания со СЛ 12 позволит заметить герб, скрытый под слоем золота. Он совпадает с гербом, который был у солдат на одной из фресок в комнате с картой (зона **А**).

ЗОЛОТЫЕ СКЕЛЕТЫ (4) — КО 1

Опыт 400 каждый

Золотокожий огненный скелет человека (*«Бестиарий»*, стр. 244, *Advanced Bestiary*, стр. 199).

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание –1.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 9, врасплох 15 (+2 броня, +4 естественная броня, –1 Лвк).

ПЗ: 8 каждый (1d8+4).

Стойкость +4, **Реакция** –1, **Воля** +1.

Защитные способности: легко укреплённый; **СУ:** 5/дробящее.

Невосприимчивость: огонь, особенности нежити.

Слабые стороны: уязвимость к холоду и электричеству.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: сломанный скимитар +0 (1d6 и 1d6 урона огнём), удар когтями –3 (1d4+1 и 1d6 урона огнём).

Особые атаки: аура пламени.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, **Лвк:** 8, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 8, **Хар:** 18.
БМА: +0; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 11.
Черты: Улучшенная инициатива.
ОС: огненная смерть (1d6 урона огнём, испытание Реакции со СЛ 14 снижает урон вдвое).
Снаряжение: сломанный скимитар, сломанная кольчужная рубаха, шлем.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Легко укреплённый (Экс): каждый раз, когда против золотого скелета проводится атака исподтишка или критический удар, есть шанс 25%, что дополнительный урон не будет нанесён.

Д. ДЕМОНИЧЕСКИЙ УБИЙЦА (КО 6)

Существо: пройдя треть пути по Первому кольцу, Ирамин использовала *свиток потустороннего слуги*, чтобы призвать демона бабау и разместить его на мосту в северо-западной части города, приказав атаковать любое существо, которое последует за культистами. Бабау внимательно следит за обоими местными мостами и использует способность *высшая телепортация*, чтобы встретить героев независимо от того, какой мост они решат пересечь. Бабау с позолоченным длинным копьём в руках прячется у дальнего конца моста (демон обмакнул копьё в реку расплавленного золота, протекающую рядом). Для этой битвы используйте карту «Страж золота» на стр. 17, но уберите лужи золота.



ОГР ТАР-БАФОНА

БАБАУ	**КО 6**

ПЗ: 73 (*«Бестиарий»*, стр. 76).

ТАКТИКА

Перед боем: бабау прячется у дальнего конца моста. Он будет атаковать исподтишка всех существ, которые попытаются его пересечь.
Боевой дух: у бабау нет никаких личных интересов в этой битве. Он сражается, чтобы закончить службу Ирамин, и бьётся до смерти.

Е. ОГРЫ У ВРАТ (КО 6)

Перед вратами во Второе кольцо города стоят два массивных скелета в сияющих золотых нагрудниках, их толстые кости покрыты золотом. Огромные позолоченные алебарды в их руках крест-накрест закрывают врата, преграждая путь дальше.

Существа: на подходе к вратам Второго кольца персонажи игроков встретят очередных стражников, оставленных Тар-Бафоном. Это оживлённые им огры-скелеты, которые покрыты золотом из-за многочисленных потопов. Несмотря на то, что останки прочих обитателей города стали неразумными позолоченными скелетами, бесцельно бродящими по местным развалинам, огры Тар-Бафона сохранили разум. Эти скелеты-воители регулярно патрулируют улицы Зин-Графара организованными группами. Два огра стоят на страже, охраняя Второе кольцо от нарушителей. Эти огры достаточно умны, чтобы распознать носителя ключа к Зин-Графару, поэтому они разрешили Ирамин и культистам свободно пройти дальше, но персонажам игроков придётся прорываться внутрь с боем.

ОГРЫ ТАР-БАФОНА (2)	**КО 4**

Опыт 1 200 каждый

Золотокожий, огр, скелет-воитель (*«Бестиарий»*, стр. 245, *Advanced Bestiary*, стр. 199).
Принципиальная злая крупная нежить.
Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +8.

ЗАЩИТА

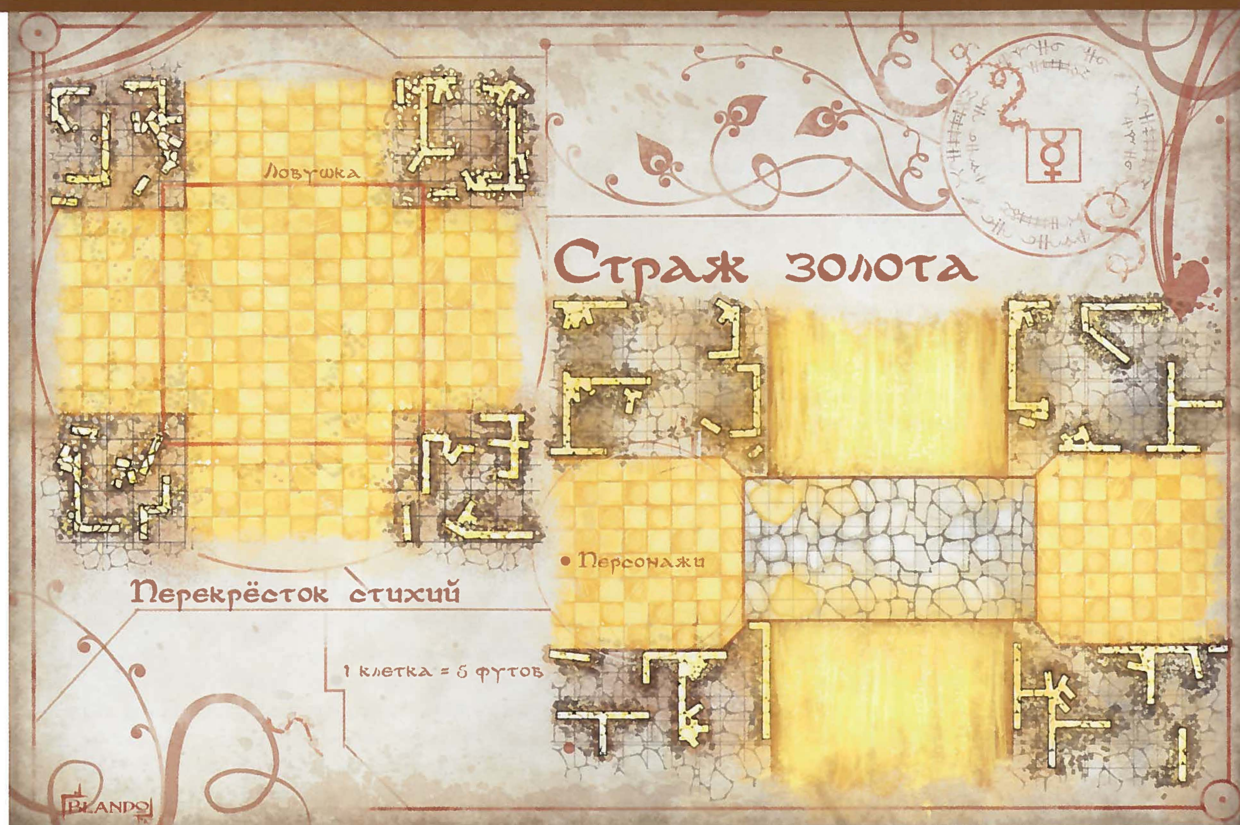
КБ: 16, касание 6, врасплох 16 (+6 броня, +4 естественная броня, –3 Лвк, –1 размер).
ПЗ: 39 каждый (6d8+12).
Стойкость +3, **Реакция** +1, **Воля** +6.
Защитные способности: легко укреплённый, сопротивление проводимой энергии +4; **СУ:** 5/дробящее.
Невосприимчивость: огонь, особенности нежити, холод.
Слабые стороны: уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 20 футов.
В ближнем бою: алебарда +9 (2d8+9 / ×3), или 2 удара когтями +9 (1d6+6), или огрский крюк +9 (2d6+9 / ×3).
Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

ТАКТИКА

Во время боя: огры сбивают с ног противников и пытаются остановить всякого, кто решит пройти через ворота.



Боевой дух: огры сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, **Лвк:** 4, **Вын:** —, **Инт:** 8, **Мдр:** 8, **Хар:** 13.

БМА: +4; **МБМ:** +11; **ЗБМ:** 18.

Черты: Живучесть, Молниеносная реакция, Стальная воля, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +8, Запугивание +10, Лазание +7.

Языки: великаний.

Снаряжение: алебарда, нагрудник.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Легко укреплённый (Экс): каждый раз, когда против огра Тар-Бафона проводится атака исподтишка или критический удар, есть шанс 25%, что дополнительный урон не будет нанесён.

ВТОРОЕ КОЛЬЦО

Второе кольцо Зин-Графара по большей части осталось нетронутым, за исключением двух крепостей в юго-восточной части, которые были разрушены почти до основания. Эти цитадели много лет назад стали прибежищем армий, защищавших город. Когда войска Тар-Бафона одержали победу над ними, он сокрушил высокие шпили и стены, сжёг здания и пригвоздил тела побеждённых врагов к развалинам. Эти несчастные солдаты до сих пор находятся здесь — сотни скелетов, которые пригвождены к стенам разрушенных крепостей в качестве вечного напоминания о той жестокости, которая выпала на долю первых жителей города.

Большая часть зданий во Втором кольце построена из камня. Потоки расплавленного золота уже давно сожгли все деревянные крыши. Золотой потоп во Втором кольце поднимается лишь на высоту 20 футов, а значит, в этом районе большая часть верхних этажей зданий, в особенности тех, что находятся ближе к центру, не покрыта золотом. Этот район находится на 20 футов выше, чем Первое кольцо, его улицы равномерно поднимаются ещё на 40 футов до тех пор, пока не достигают Третьего кольца. Стены, которые разделяют город на районы, простираются от пола до самого потолка, создавая ощущение, что Второе кольцо является отдельной от Первого и Третьего колец пещерой. Как и в случае с Первым кольцом, три канала расплавленного золота разделяют этот район на части. Все эти каналы берут начало в Третьем кольце в самом центре пещёры. Здесь сохранились только три моста, они устроены так же, как и мосты из предыдущего района. В южной части центральной стены располагаются врата, ведущие в сердце Зин-Графара — в Третье кольцо, к Хранилищу Камня.

Второе кольцо хранит богатства Тар-Бафона. Почти у каждого здания верхние этажи заполнены кучами монет, драгоценных камней, предметов искусства и тому подобным. Здесь, казалось бы, несметное количество ценностей — все они принадлежат Тар-Бафону и, подобно золотому покрытию, их невозможно вынести за пределы города никому другому.

Ж. ЦЕНА АЛЧНОСТИ (КО 5)

Сразу же за вратами во Второе кольцо персонажи увидят первую гору сокровищ, оставленную Тар-Бафоном, однако это западня. Как только герои достигнут первого перекрёстка в этом районе, прочитайте или перескажите следующее.

Прямо перед вами позолоченная дорога достигает перекрёстка, скрытого под горой частично расплавившихся сокровищ. Золотые монеты, оружие, броня и сверкающие

драгоценные камни покрывают весь перекрёсток и формируют холм десяти футов в высоту.

Пусть персонажи совершат проверку Внимания со СЛ 20. Успех означает, что они замечают лежащий неподалёку скелет — он покрыт золотом и носит позолоченную маску Размира. Этот культист не прислушался к предупреждению Ирамин и попался в ловушку.

Ловушка: всякий, кто потревожит гору сокровищ (например, подобрав предмет, забравшись на неё или наступив), вызовет взрыв расплавленного золота с центром на себе. Гора сокровищ в основании достигает ширины 20 футов и закрывает большую часть перекрёстка. Ловушка может быть активирована прикосновением с любой из сторон. Каждый раз, когда ловушка срабатывает, она также расплавляет часть сокровищ — герои могут заметить застывшие золотые ручьи, ведущие в местные стоки. Для этой сцены используйте карту «Перекрёсток стихий» со стр. 17, но уберите призывающую элементаля ловушку. Гора сокровищ занимает 20-футовый квадрат в центре перекрёстка.

РАСПЛАВЛЕННОЕ ЗОЛОТО — КО 5

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 25.
Условие: касание; **Перезарядка:** автоматически (немедленно).
Действие: взрыв расплавленного золота (2d6 дробящего урона и 4d6 урона огнём, испытание Реакции со СЛ 15 уменьшает урон вдвое); несколько целей (все цели в области взрыва радиусом 20 футов).

Сокровища: гора сокровищ содержит десятки тысяч золотых монет, сотни дорогостоящих статуэток и предметов роскоши, десятки волшебных предметов (по большей части оружие и броню, но есть здесь и волшебные вещицы). Все они покрыты золотом, но хотя большая часть этих богатств была создана *камнем вечного золота* и не может покинуть город (см. приложение 3), герои смогут забрать ценности стоимостью примерно в 3 000 зм (уделив этому время и успешно пройдя проверки Оценки). Выбор предметов остаётся на усмотрение ведущего, но в основном это должны быть предметы искусства или волшебные предметы малой силы. Гора сокровищ должна содержать только металлические или каменные предметы, так как вещи из горючих материалов (вроде ткани или дерева) не пережили золотые потопы. Каждый раз, когда активируется ловушка, не бойтесь подробно описывать, какие именно предметы были уничтожены расплавленным золотом, вырвавшимся из центра горы сокровищ.

3. КУЛЬТИСТЫ РАЗМИРА (КО 6)

Ирамин была убеждена, что персонажи последуют за ней. Едва заметив позади звуки боя и срабатывающих ловушек (в тихом пещёрном городе эхо от звуков разносится на огромные расстояния), Ирамин поняла, что враг уже в городе. Она оставила группу последователей во главе с вестником Агландой в одной из разрушенных крепостей Второго кольца, чтобы те проследили за персонажами игроков на подходе к вратам в Третье кольцо. Культисты находятся в ужасе от того, что пережили на этом острове, и начинают терять самообладание — в конце концов, за последние четыре дня погибло больше половины их соратников. Когда персонажи игроков подходят к разрушенной крепости, они слышат голос откуда-то неподалёку.

«Сложите оружие, еретики и предатели, и мы пощадим вас! Вы окружены! Сотни верных Размиру служителей умоляют меня позволить им убить вас, но я пощажу ваши жизни, если вы сдадитесь Живому Богу. Решение за вами!»

Существа: Агланда, вестник Размира, укрылась на вершине ближайшей десятифутовой колонны (проверка Внимания со СЛ 21 позволит её заметить). Она надеется, что герои, не видя её, испугаются неисчислимых полчищ культистов и выполнят требования. Она продолжает требовать от героев капитуляции и угрожает наслать на них орду служителей Размира, если те не подчинятся. Если персонажи игроков совершат какое-нибудь агрессивное действие, она прикажет послушникам напасть. Те рассредоточились среди близлежащих развалин и затаились (проверка Внимания со СЛ 11 позволит их заметить). Если бой начнётся, Агланда потратит первый раунд, чтобы спуститься с колонны, а после присоединится к прочим культистам в бою.

АГЛАНДА

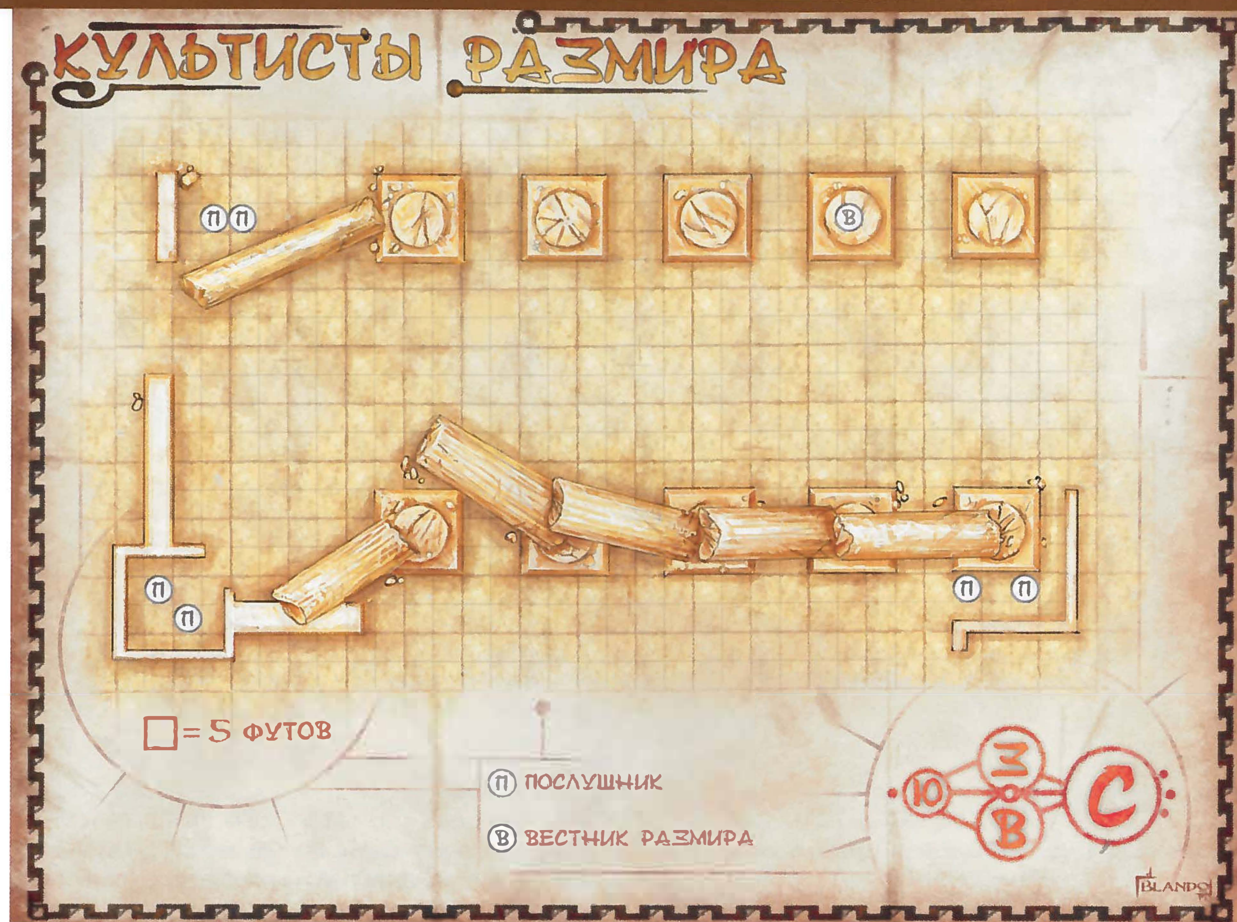
АГЛАНДА, ВЕСТНИК РАЗМИРА — КО 4

Опыт 1 200
Ж, человек, воин 2 / плут 3.
Принципиальный злой средний гуманоид.
Иниц.: +3; **Восприятие:** Внимание +6.

ЗАЩИТА
КБ: 21, касание 14, врасплох 17 (+4 броня, +3 Лвк, +1 уклонение, +3 щит).
ПЗ: 40 (5 КЗ; 2d10+3d8+12).
Стойкость +5, **Реакция** +6, **Воля** +2 (+3 против ужаса).
Защитные способности: уклонение, храбрость +1, чутьё на ловушки +1.

АТАКА
Скорость: 30 футов.
В ближнем бою: искусно сделанная рапира +7 (1d6+3 / 18–20), лёгкий щит +5 (1d4+1).
Дистанционная: искусно сделанный лёгкий арбалет +8 (1d8 / 19–20).
Особые атаки: атака исподтишка +2d6.

ТАКТИКА
Перед боем: если персонажи заметят Агланду до начала боя, она выпивает *зелье невидимости*.
Во время боя: Агланда предпочитает брать врагов в тиски в паре с послушниками, чтобы совершать атаки исподтишка.
Боевой дух: Агланда будет сражаться до тех пор, пока



её ПЗ не упадут до 10 или ниже; затем она выпивает *зелье невидимости* (если не использовала его раньше) и бежит.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, **Лвк:** 16, **Вын:** 13, **Инт:** 8, **Мдр:** 12, **Хар:** 10.

БМА: +4; **МБМ:** +7; **ЗБМ:** 21.

Черты: Живучесть, Парное оружие, Подвижность, Уверенное владение оружием (рапира), Уверенное владение щитом, Уворот, Удар щитом+.

Навыки: Акробатика +11, Блеф +6, Внимание +8, Запугивание +7, Знание (краеведение) +5, Механика +11, Скрытность +11.

Языки: всеобщий.

ОС: воровской прием (уверенное владение оружием), поиск ловушек.

Боевое снаряжение: *зелье исцеления серьёзных ранений, зелье невидимости*; **Прочее снаряжение:** искусно сделанная рапира, искусно сделанный лёгкий арбалет с 20 болтами, *+1 клёпаный кожаный доспех, +1 лёгкий стальной щит*, чёрное одеяние, железная маска Размира, солнечные палочки (2), набор отмычек, 134 зм.

ПОСЛУШНИКИ РАЗМИРА (6) — КО ½

Опыт 200 каждый

Человек, боец 2.

Принципиальный злой средний гуманоид.

Иниц.: +0; **Восприятие:** Внимание +1.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 10, врасплох 15 (+3 броня, +2 щит).

ПЗ: 13 каждый (2d10+2).

Стойкость +4, **Реакция** +0, **Воля** –1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: короткий меч +5 (1d6+2 / 19–20) или мягкая дубинка +4 (1d6+2 несмертельного урона).

Дистанционная: кинжал +2 (1d4+2 / 19–20).

ТАКТИКА

Перед боем: послушники спрятались неподалёку, но не слишком удачно. Они отчаянно хотят, чтобы герои сдались.

Во время боя: послушники бросаются на ближайшего противника. Во время боя они стараются держаться в группе, надеясь, что их численность поможет им победить противника.

Боевой дух: послушники сражаются до тех пор, пока сражается Агланда. Если она погибнет или отступит, послушники в страхе разбегутся.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, **Лвк:** 11, **Вын:** 12, **Инт:** 8, **Мдр:** 9, **Хар:** 10.

БМА: +2; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 14.

Черты: Уверенное владение оружием (короткий меч), Уверенное владение щитом.

Навыки: Верховая езда +3, Внимание +1, Запугивание +5.

Языки: всеобщий.

Снаряжение: короткий меч, кинжалы (2), мягкая дубинка, клёпаный кожаный доспех, лёгкий деревянный щит, белое одеяние, железная маска Размира, 2d10 зм у каждого.

Развитие: хотя эта сцена, скорее всего, закончится сражением, есть шанс того, что персонажи игроков поверят заявлениям Агланды об огромной численности культистов и сдадутся. Если это произойдет, Агланда прикажет прислужникам забрать их оружие — шесть послушников подойдут к героям, держа своё оружие наготове, и заберут всё брошенное ими снаряжение. Агланда и послушники сразу же отведут захваченных героев к Ирамин в Хранилище Камня (зона **Н**).

И. СВЕРКАЮЩИЕ ЧАСОВЫЕ (КО 6)

Две покрытые золотом колонны были высечены так, чтобы напоминать женщин-воительниц. Они стоят по обе стороны от входа на очередной мост через один из городских каналов.

Существа: две золотокожие колонны-кариатиды охраняют самый южный мост Второго кольца. Они выглядят как самые обычные, хоть и позолоченные статуи, поддерживающие крышу моста; персонажам игроков нужно пройти проверку Внимания со СЛ 20, чтобы заметить, что статуи на самом деле живые. Эти сверкающие часовые были наделены способностью сотворять *щит*, а также вооружены позолоченными фальшионами. Статуи оживают, как только кто-нибудь попытается ступить на мост, и нападают, если ни у кого не будет ключа к Зин-Графару (с помощью него Ирамин и другие культисты беспрепятственно прошли мимо стражей). Для этой сцены используйте карту «Страж золота» на стр. 17. Сверкающие часовые расположены по обе стороны от входа на мост, по которому собираются пройти герои.

СВЕРКАЮЩИЕ ЧАСОВЫЕ (2) КО 4

Опыт 1 200 каждый

Золотокожая кариатида (*Pathfinder RPG Bonus Bestiary*, стр. 8, *Advanced Bestiary*, стр. 199).

Нейтральная средняя конструкция.

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание –1.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 6, врасплох 17 (+7 естественная броня, –4 Лвк, +4 щит).

ПЗ: 36 каждый (3d10+20).

Стойкость +1, **Реакция** –3, **Воля** +0.

Защитные способности: легко укреплённый, разрушение оружия; **СУ:** 5/—; **Невосприимчивость:** магия, огонь, особенности конструкций.

Слабые стороны: уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 10 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный фальшион +8 (2d4+6 / 18–20).

Псевдозаклинания (УЗ 10; концентрация +8): 1 / день — *щит*.

ТАКТИКА

Перед боем: сверкающие часовые сотворяют *щит*, как только обнаружат героев (это уже учтено в параметрах).

Во время боя: сверкающие часовые атакуют тех существ, которые пытаются пересечь мост.

Боевой дух: сверкающие часовые сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены. Когда их ПЗ упадут до 0, они рассыпятся на позолоченные обломки.

Базовые параметры: без заклинания *щит* параметры сверкающих часовых изменяются. **КБ:** 13, касание 6, врасплох 13.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, **Лвк:** 3, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 9, **Хар:** 7.

БМА: +3; **МБМ:** +7; **ЗБМ:** 13 (нельзя разоружить).

Черты: Улучшенная инициатива[Д].

ОС: статуя.

Снаряжение: искусно сделанный фальшион.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Легко укреплённый (Экс): каждый раз, когда против сверкающего часового проводится атака исподтишка или критический удар, есть шанс 25%, что дополнительный урон не будет нанесён.

Невосприимчивость к магии (Экс): сверкающий часовой невосприимчив к любым заклинаниям и псевдозаклинаниям, от которых защищает УкМ. Кроме этого, некоторые заклинания и эффекты иначе действуют на существо.

- Заклинание *превращение камня в грязь* наносит сверкающему часовому 1d6 урона за УЗ (без испытаний).
- Заклинание *превращение грязи в камень*, наоборот, восстанавливает все потерянные ПЗ.
- *Превращение камня в плоть* не изменяет материал, из которого состоит сверкающий часовой, но вместо этого отменяет его СУ и невосприимчивость к магии на 1 раунд.

Разрушение оружия (Экс): когда персонаж наносит по сверкающему часовому удар оружием (магическим или обычным), это оружие получает 3d6 урона. Вычитайте твердость оружия как обычно. Если оружие получило урон сверх значения твёрдости, оно становится сломанным.

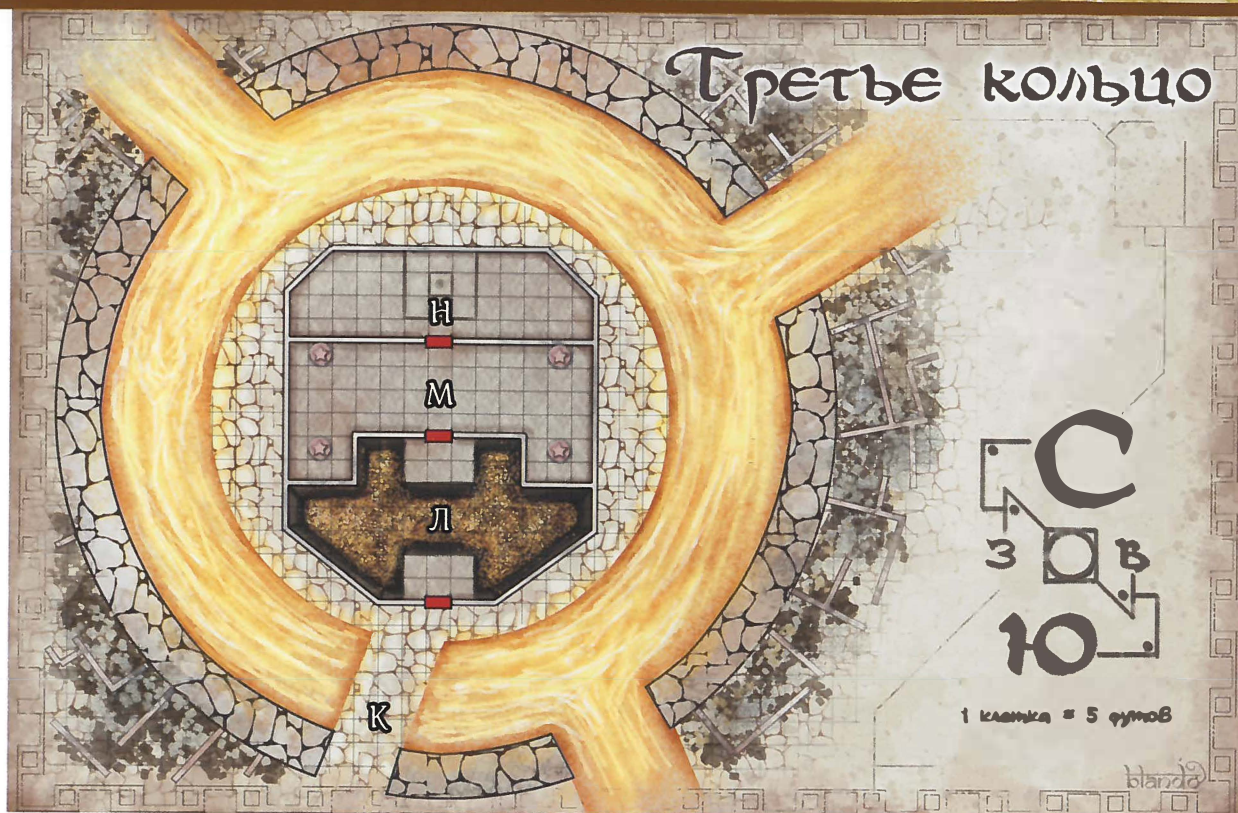
Статуя (Экс): сверкающий часовой стоит абсолютно неподвижно, напоминая обыкновенную статую. Наблюдатель должен пройти проверку Внимания со СЛ 20, чтобы заметить, что сверкающий часовой на самом деле оживлён.

Сокровища: после победы над кариатидами персонажи игроков могут забрать себе их фальшионы.

ЧАСТЬ 4: ТРЕТЬЕ КОЛЬЦО

В Третьем кольце Зин-Графара расположен источник золотого потока. Сам район никогда не бывает затоплен. Третье кольцо находится на 40 футов выше, чем Второе кольцо, его потолок располагается в 40 футах над полом. На каменном острове в самом центре Третьего кольца находится небольшое здание, оно полностью окружено каналом расплавленного золота в 25 футов шириной. Добраться до него можно только по небольшому мосту — этот мост, однако, не обладает той волшебной защитой, которая встречалась у подобных мостов в Первом и Втором кольцах (см. карту на стр. 21). Все персонажи, которые переходят мост (или находятся рядом со зданием) без какой-либо защиты от огня, получают полный урон от жары, исходящей от канала с золотом, как указано на стр. 12.

Здание в центре — сердце города, хранящее *камень вечного золота*. В высоту оно занимает 30 футов и оканчивается остроконечной золочёной крышей. У строения есть только одна дверь в южной стене и совершенно нет окон. Снаружи здание от фундамента до крыши покрывают вылитые из золота руны. Проверка Знания (история) или Языкознания со СЛ 30 позволит выяснить, что это тассилонские охранные чары



от воровства. Тем не менее они представляют собой лишь декоративное украшение и не имеют волшебной силы.

К. СТРАЖ КАМНЯ (КО 7)

На расположенном впереди мосту стоит невероятно большой скелет-дракон. Этот страж покрыт золотом от головы до хвоста, его тело сверкает в лучах зеленоватого свечения пещёры. Увидев нарушителей, дракон взмахивает костяными крыльями, распахивает огромные челюсти и начинает двигаться по полу в вашу сторону.

Существо: когда персонажи игроков приблизятся к мосту, отделяющему здание от остального Третьего кольца, их встретит самый любимый страж Тар-Бафона — молодой золотой дракон, которого он давным-давно поймал, пытал, а после убил. Тар-Бафон оживил его скелет в виде уникальной нежити, которую обязал охранять город и защищать *камень вечного золота* любой ценой. И хотя несчастный дракон сохранил разум, возможность творить заклинания и использовать псевдозаклинания, процесс оживления и тысячелетия изоляции превратили его в безумного, озлобленного зверя, который атакует всех встреченных нарушителей.

За последние века повторяющиеся золотые потопы покрыли когда-то величественного золотого дракона настоящим золотом, превратив его скелет в сияющий металл. Дракон охраняет мост к Третьему кольцу, и хотя он больше не может летать, существо может плавать и невосприимчиво к огню, поэтому нередко покидает свой пост, чтобы поплавать в каналах расплавленного золота.

Ирамин и её культисты спрятались и ждали, пока дракон не отлучился, после чего пересекли мост и вошли в зону **Л**. При этом в разуме дракона сработал приказ, оставленный Тар-Бафоном: «Если кто-то войдёт в Третье кольцо, сторожи мост и атакуй любого, кто приходит или уходит». Так как Ирамин и оставшиеся при ней культисты уже внутри, героям придётся столкнуться с драконом в одиночку.

Дракон стоит у северного края моста над каналом и следит за подъёмом, ведущим от Второго кольца к Третьему. Он невосприимчив к огню, поэтому пытается удержать героев на мосту, чтобы они дольше страдали от невыносимой жары.

ДРАКОН ТАР-БАФОНА — КО 7

Опыт 3 200

Уникальная нежить.

Принципиальная злая крупная нежить (огненный).

Иниц.: +4; **Восприятие:** драконье чутьё; Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 9, врасплох 22 (+4 броня, +5 естественная броня, −1 размер, +4 щит).

ПЗ: 85 (10d8+40).

Стойкость +7, **Реакция** +3, **Воля** +9.

Защитные способности: легко укреплённый, сопротивление проводимой энергии +4; **СУ:** 5/дробящее; **Невосприимчивость:** *волшебная стрела* (от *щита*), огонь, особенности нежити, холод.

Слабые стороны: уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 50 футов, плавание 50 футов.

В ближнем бою: укус +13 (2d6+10), 2 удара когтями +13 (1d8+7), 2 удара крыльями +11 (1d6+3), удар хвостом +11 (1d8+10).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (10 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (40-футовый конус,

4d10 урона огнём, Реакция СЛ 19, ½ урона, применяется раз в 1d4 раунда).

Псевдозаклинания (УЗ 10; концентрация +14):
Неограниченно — *определение мировоззрения (зло).*

Известные заклинания чародея (УЗ 1; концентрация +5):
1 (4 / день) — *магический доспех, щит.*
0 (неограниченно) — *кровотечение* (СЛ 14), *обнаружение магии, открывание/закрывание, утомляющее касание* (СЛ 14).

ТАКТИКА

Перед боем: дракон Тар-Бафона сотворяет *магический доспех* и *щит*, как только обнаруживает нарушителей.

Во время боя: дракон начинает бой с губительного дыхания, пытаясь задеть им как можно больше врагов. Он продолжает использовать губительное дыхание как можно чаще, но если большая часть врагов окажется устойчивой к огню, вместо этого дракон сосредоточится на атаках в ближнем бою. Дракон применяет Сметающий удар, чтобы сбить врагов с моста прямо в расплавленное золото канала.

Боевой дух: дракон связан с городом древней магией — он сражается, пока не будет уничтожен.

Базовые параметры: без заклинаний параметры дракона изменяются: **КБ:** 14, касание 9, врасплох 14.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, **Лвк:** 10, **Вын:** —, **Инт:** 18, **Мдр:** 15, **Хар:** 18.

БМА: +7; **МБМ:** +15; **ЗБМ:** 25 (29 против сбивания с ног).

Черты: Выпад, Мультиатака, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +15, Запугивание +17, Знание (магия) +17, Колдовство +17, Лазание +20, Плавание +25, Проницательность +15, Скрытность +9.

Языки: всеобщий, драконий, тассилонский, эльфийский.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Легко укреплённый (Экс): каждый раз, когда против дракона Тар-Бафона проводится атака исподтишка или критический удар, есть шанс 25%, что дополнительный урон не будет нанесён.

Сокровища: хотя дракон и является теперь жуткой нежитью, драконье стремление к накоплению богатств всё же сохранилось внутри чудовища. Успешная проверка Внимания со СЛ 20 позволяет героям найти сокровищницу дракона, спрятанную в развалившемся кирпичном здании неподалёку от Третьего кольца. Его сокровища состоят из 50 покрытых золотом, но в остальном самых обычных предметов обихода, 1 265 зм различными монетами, позолоченного адамантинового боевого топора, покрытой золотом *броши защиты от волшебных стрел*, позолоченного *горна тумана* и небольшой позолоченной металлической коробки, содержащей три *зелья исцеления серьёзных ранений.*

Л. ПРОПАСТЬ ФАЛЬШИВЫХ МОНЕТ (КО 7)

Дверь в центральное здание заперта (проверка Механики со СЛ 30 позволит её открыть). Ирамин и её культисты использовали ключ к Зин-Графару, чтобы обойти замок. Когда персонажи игроков откроют дверь в зону **Л**, прочитайте или перескажите следующее.

Дверь открывает проход к небольшому уступу размером 10 на 15 футов, возвышающемуся над ямой, наполненной золотыми монетами. Уступ похожего размера располагается на противоположной стороне ямы, к северу от вас. В северной стене, прямо за уступом, находится дверь — она приоткрыта. Через яму перекинута верёвка, которая закреплена колышками у южной и северной двери. Потолок уходит вверх и заканчивается высокими арками, расположенными прямо над уступами.

Монеты внутри ямы настоящие. Глубина ямы — 45 футов, она наполнена сокровищами на 15 футов, так что расстояние от уступов до груды монет составляет 30 футов. По сторонам обоих уступов вырезаны упоры для рук, благодаря им, чтобы спуститься в яму или подняться, требуется проверка Лазания со СЛ 10. В комнате нет освещёния, но лучи проникают через приоткрытую дверь у северной стены, освещая уступы тусклым светом, но оставляя яму в темноте. Потолок находится в 20 футах над уступами.

Существа: как только персонажи войдут в комнату, в яме в 30 футах под ними появится тёмная нага. Нага навечно связана с этой комнатой древним ритуалом, который провёл Тар-Бафон. Комната не является ловушкой, но сама нага существует в пузыре стазиса, невидимая и необнаружимая до тех пор, пока какое-нибудь живое существо не войдёт в помещёние. В этот момент нага пробуждается от стазиса, чтобы защитить яму с монетами. Если нага сможет нанести урон врагам, пока те стоят на уступе, она так и поступит, в ином же случае страж будет ждать, пока герои не спустятся (или не упадут вниз). Из-за эффектов стазиса нага замедлена (как от эффекта заклинания *замедление*) в течение первых 1d6 раундов боя. Этот «стазисный недуг» уменьшает КО сцены до 7 и даёт персонажам несколько раундов перед тем, как нага начнёт полностью использовать свои способности.

Помимо наги, за обстановкой наблюдает и священник Размира, один из тех, кто находится в зоне **М**. Он прячется за приоткрытой в северной стене дверью.

Опасность: если кто-нибудь из героев решит перебраться через яму по веревке, пусть персонажи игроков, священник Размира (см. зону **М**) и тёмная нага совершат проверку инициативы. Герои могут перебираться через яму в любом порядке, который им нравится. На верёвке нет узлов, так что для этого потребуется пройти проверку Лазания со СЛ 15: провал означает падение в яму с монетами. Нага выжидает, пока кто-нибудь не упадёт в яму. В свой ход священник Размира открывает дверь из зоны **М** и перерезает верёвку, скидывая всех, кто по ней лезет, в яму, после чего отступает в зону **М**. Всякий, кто держится за веревку, может пройти испытание Реакции со СЛ 18, чтобы удержаться, когда та ударится о стену. Провалившие это испытание выпускают веревку из рук и падают, получая 3d6 урона от падения в монеты. Монеты неустойчивы, по ним тяжело ходить — стоящие персонажи погружаются в монеты на 4 дюйма, отчего любое перемещёние даётся им с трудом. Яма с монетами считается пересечённой местностью.

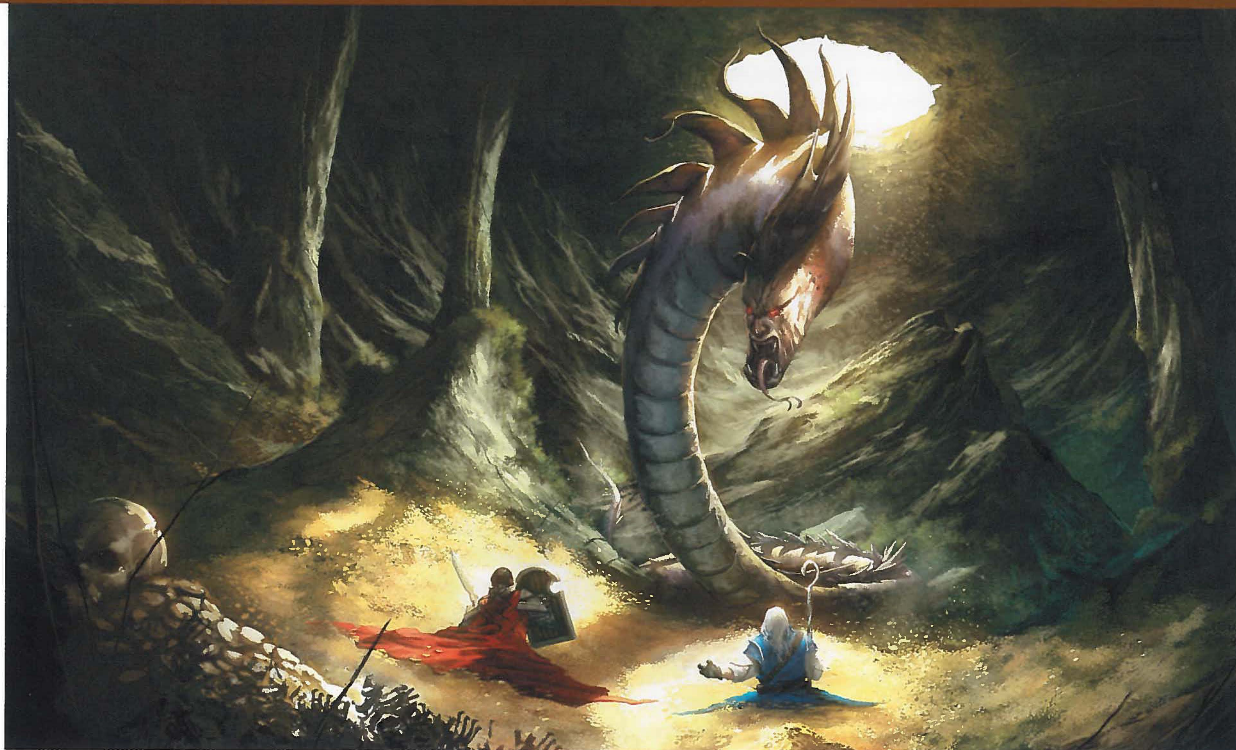
ТЁМНАЯ НАГА **КО 8**

Опыт 4 800

ПЗ: 85 (*«Бестиарий»*, стр. 202).

ТАКТИКА

Во время боя: пока персонажи остаются на одном из уступов, тёмная нага бьет по ним *ударом молнии, опаляющими лучами* и *волшебными стрелами*. Как только герои спустятся



в яму, она переходит к защитной магии, если это необходимо, и вступает с героями в ближний бой, пытаясь ужалить как можно большее число противников.

Боевой дух: тёмная нага сражается до смерти. После убийства её тело постепенно исчезает, а сама она воскрешается в своём пузыре стазиса и снова ждёт, когда кто-нибудь проникнет в область **Л**. В результате этого героям, возможно, придётся сразиться с ней ещё раз, когда они будут уходить.

Развитие: если персонажи игроков сумеют пересечь яму по верёвке без сражения с тёмной нагой, она медленно взбирается на северный уступ (Лазание +2, СЛ 10) и атакует героев в области **М** заклинаниями через дверь. Учитывайте, что нага магически связана с областью **Л** и не может покинуть эту комнату.

Сокровища: в яме 50 000 золотых монет (если персонажи игроков решат потратить время и пересчитать их). К сожалению, все они были созданы с помощью *камня вечного золота* (см. приложение 3), так что ни одну из них нельзя вынести из города.

М. ПРЕДДВЕРИЕ КАМНЯ (КО 6)

У этой большой комнаты высокий арочный потолок, а её пол сделан из простой белой плитки. Четыре статуи украшают зал, две из них стоят в широких альковах у южной стены, ещё две расположились напротив, у северной стены. Статуи в южных альковах вырезаны из гранита и отполированы, словно стекло. Обе статуи изображают одного и того же мужчину — высокого, статного, с копной развевающихся на ветру волос. Скульптуры полностью обнажены, одна из рук каждой из них скрыта за спиной, в то время как другая указывает на своего близнеца. Если смотреть на статуи из центра комнаты, они выглядят как зеркальное отражение друг друга. Две скульптуры у северной стены высечены из мрамора с небольшими прожилками. Они изображают двух разных женщин: их торс обнажен, а ноги закрыты тканями от пояса и ниже. Та, что стоит на востоке, хмурится и осуждающе указывает на простую деревянную дверь в северной стене. Стоящая к западу статуя улыбается и окидывает дверь любопытным взглядом.

Скульптуры изображают обыкновенный облик коренных жителей Кестриллона, но предназначение и смысл этой композиции были утеряны тысячи лет назад. Потолок в этом зале достигает в высоту 20 футов.

Существа: последние оставшиеся в живых культисты Размира расположились здесь, они охраняют Ирамин и следующую комнату. Ирамин зашла в Хранилище Камня (область **Н**) в одиночку и попросила культистов ждать здесь и не мешать ей. Её второй вестник Нарамок находится в западном алькове (скорее всего, он невидим), первый священник ждёт в восточном алькове, а второй стоит за дверью в зону **Л** и готовится перерезать верёвку. Если культисты знают о том, что персонажи находятся в зоне **Л**, священник за дверью присоединится к товарищу в восточной нише, как только перережет верёвку. Культисты не собираются общаться с героями — они атакуют персонажей, как только те зайдут в комнату.

НАРАМОК, ВЕСТНИК РАЗМИРА — КО 4

Опыт 1 200

М, человек, воин 2 / плут 3.

ПЗ: 40 (см. «Агланда», стр. 18).

ТАКТИКА

Перед боем: как только он узнаёт о появлении героев в зоне **Л**, Нарамок выпивает *зелье невидимости*.

Во время боя: Нарамок с помощью священников пытается взять в тиски врагов, чтобы наносить им атаки исподтишка.

В сердце Зин-Графара

Перед тем как войти в Третье кольцо, персонажи игроков должны быть как минимум 6-го уровня. Если они ещё не успели получить его, используйте случайные сцены из таблицы на стр. 15, чтобы позволить им набрать достаточно опыта. Эта часть является кульминацией трилогии «Плата за бессмертие», поэтому сражения в Третьем кольце довольно сложные. Ведущему следует дать персонажам игроков возможность отдохнуть и восстановиться (и, возможно, даже отложить золотой потоп, если потребуется), для того чтобы они подготовились к заключительным сражениям.

Боевой дух: Нарамок знает, что его ожидает судьба хуже смерти, если он подведёт Ирамин. Поэтому он сражается до последнего.

СВЯЩЕННИКИ РАЗМИРА (2) — КО 2

Опыт 600 каждый

Человек, воин 2 / плут 1.

Принципиальный злой средний гуманоид.

Иниц.: +2; **Восприятие:** Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 13, врасплох 16 (+4 броня, +2 Лвк, +1 уклонение, +2 щит).

ПЗ: 25 каждый (3 КЗ; 2d10+1d8+6).

Стойкость +4, **Реакция** +4, **Воля** +1 (+2 против ужаса).

Защитные способности: храбрость +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанная рапира +4 (1d6+3 / 18–20), лёгкий щит +3 (1d4+1) или мягкая дубинка +5 (1d6+3 несмертельного урона).

Дистанционная: лёгкий арбалет +6 (1d8 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6.

ТАКТИКА

Во время боя: священники стараются брать врагов в тиски и атаковать исподтишка.

Боевой дух: священники сильнее боятся Ирамин, чем героев, поэтому сражаются до смерти.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, **Лвк:** 15, **Вын:** 13, **Инт:** 8, **Мдр:** 12, **Хар:** 10.

БМА: +2; **МБМ:** +5; **ЗБМ:** 18.

Черты: Парное оружие, Подвижность, Уверенное владение щитом, Уворот, Удар щитом+.

Навыки: Акробатика +7, Блеф +4, Внимание +6, Запугивание +5, Ловкость рук +6, Механика +8, Скрытность +7.

Языки: всеобщий.

ОС: поиск ловушек.

Боевое снаряжение: *зелья исцеления лёгких ранений* (2), дымовая шашка; **Прочее снаряжение:** искусно сделанная рапира, лёгкий арбалет с 20 болтами, мягкая дубинка, *+1 клёпаный кожаный доспех*, искусно сделанный лёгкий стальной щит, серое одеяние, железная маска Размира, солнечные палочки (2), набор отмычек, 2d10 зм у каждого.

Развитие: если персонажи захватят кого-нибудь из культистов, тот будет молить о пощаде и быстро признается, что Ирамин находится в соседней комнате. Если персонажи решат подробнее их допросить, культисты могут рассказать героям обо всём, что произошло во время их путешествия. Помимо этого, культисты знают, что Ирамин была одержима идеей вернуться в Город Золотой Смерти в течение многих лет и что в этот раз она планирует вынести из города *камень вечного золота*. Священники знают, что Ирамин уже посещала город до этого, а недавно отправляла культистов в Кассен за фрагментами амулета, чтобы объединить их в ключ. Пленные добровольно выкладывают всю информацию, надеясь, что персонажи игроков оставят их в живых, если те решат сотрудничать. Культисты также признаются, что обычно Ирамин пребывает в хорошем расположении духа, но она заметно помрачнела, едва они приблизились к острову, а после того как служители вошли в город, Ирамин общалась с остальными только в форме приказов. Как только культисты пересекли яму в зоне **Л** и сразились с тёмной нагой, Ирамин приказала им ждать в зоне **М**. Она не выходила из соседней комнаты уже несколько часов.

Сокровища: древние статуи в этой комнате можно продать коллекционерам по 700 зм каждую. Однако каждая скульптура весит больше 500 фунтов.

Н. ХРАНИЛИЩЕ КАМНЯ (КО 8)

У этой комнаты высокий сводчатый потолок, простой каменный пол и необработанные гранитные стены. Центр зала занимает приподнятый квадратный помост со стороной в 15 футов. В середине помоста расположен серый каменный блок, из его вершины вздымается сжимающая что-то каменная рука. Сейчас её ладонь пуста. В комнате, точно в печи, царит невыносимая жара.

Эта комната является хранилищем *камня вечного золота*, который сейчас находится в руках Ирамин. Температура здесь достигает 50 °C, словно в летний полдень в пустыне. Долгое воздействие такой серьёзной жары может иметь очень плохие последствия. Все, кто находится в этой комнате, должны проходить испытание Стойкости каждые 10 минут (СЛ 15, +1 за каждое предыдущее испытание), получая 1d4 несмертельного урона при каждом провале. Персонажи в плотной одежде или любом доспехе получают штраф –4 к этим испытаниям. Всякий, кто получил несмертельный урон от жары, страдает от утомления из-за теплового удара. См. стр. 476 *«Основной книги правил»* для подробного описания опасностей жары.

Существа: Ирамин находится здесь, она уже завладела *камнем вечного золота* (см. приложение 3). На момент, когда персонажи войдут в хранилище, она уже сотворила защитные заклинания и теперь ждёт, стоя к западу от постамента. Она находится под полным контролем камня и не расстанется с ним добровольно, если её не убить или не вывести из строя. Ирамин намеревается найти способ вынести артефакт из Зин-Графара и не потерпит вмешательства со стороны героев. Она не знает, что это абсолютно невозможно, поэтому может потратить всю свою жизнь в бесплодных попытках. Ирамин в курсе того, что ловушка затопит город, но верит, что камень защитит её. На шее Ирамин носит ключ к Зин-Графару, амулет, который она собрала из своего фрагмента, а также фрагментов Кассена и Асара. Они вместе использовали этот ключ, чтобы проникнуть в город несколько столетий назад. Амулет является простым необработанным зелёным агатом: он висит на обычной серебряной цепочке и излучает очень слабый синий свет. Если Ирамин превратится в огромного элементаля огня (см. тактику),

амулет изменит свой вид и будет выглядеть как слабое синее свечение в центре её огненной формы. Ирамин атакует персонажей, как только те войдут в комнату.

ИРАМИН **КО 8**

Опыт 4 800

Ж, эльф, воин 1 / волшебник (школа разрушения) 5 / рыцарь-колдун 3.

Принципиальный злой средний гуманоид (эльф).

Иниц.: +7; **Восприятие:** сумеречное зрение; Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 13, врасплох 20 (+6 броня, +3 Лвк, +4 щит).

ПЗ: 69 (9 КЗ; 5d6+4d10+31).

Стойкость +7, **Реакция** +6, **Воля** +6; +2 против очарования.

Защитные способности: *расплывчатость* (вероятность промаха 20%).

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: *+1 эльфийская сабля* +11/+6 (1d10+7 / 18–20).

Особые атаки: магический напор (+2 к урону).

Псевдозаклинания школы (УЗ 5; концентрация +4):
5 / день — сгусток энергии (1d4+2).

Подготовленные заклинания (УЗ 7; концентрация +9; 10%-ная вероятность провала):
4 — *ледяная буря* (+2 к урону).
3 — *огненный шар* (+2 к урону, СЛ 17), *удар молнии* (+2 к урону, СЛ 17).
2 — *опаляющий луч* (2, +2 к урону), *паутина* (СЛ 15), *расплывчатость* (уже сотворено).
1 — *волшебная стрела* (3, +2 к урону), *ледяное прикосновение* (СЛ 13), *щит* (уже сотворено).
0 (неограниченно) — *обнаружение магии, пляшущие огоньки, свет, чтение магических текстов.*

Исключенные школы: иллюзия, превращение.

ТАКТИКА

Перед боем: Ирамин уже сотворила заклинание *ложная жизнь* с помощью жезла. Как только она услышит звуки боя в зоне **М**, Ирамин применит заклинания *расплывчатость* и *щит* (они уже учтены в параметрах).

Во время боя: Ирамин начинает бой с *паутины*, затем следуют *ледяная буря* и *огненный шар*. Она использует своё кольцо (предмет силы), чтобы сотворить дополнительную *ледяную бурю* чуть позже. Если Ирамин втянута в ближний бой, она атакует Жестоким ударом с помощью эльфийской сабли.

Боевой дух: если у Ирамин остаётся 30 ПЗ или меньше, она использует *камень вечного золота* (см. стр. 27), чтобы превратиться в огромного элементаля огня. Ирамин сражается до смерти.

Базовые параметры: без заклинаний параметры Ирамин изменяются: **КБ:** 19, касание 13, врасплох 16; **ПЗ:** 61; нет вероятности промаха.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, **Лвк:** 16, **Вын:** 12, **Инт:** 14, **Мдр:** 10, **Хар:** 8.

БМА: +6; **МБМ:** +9; **ЗБМ:** 22.

Черты: Безжестовое заклинание, Жестокий удар, Живучесть, Любимая школа магии (разрушение), Любимая школа магии+ (разрушение), Написание свитков, Привычное оружие (эльфийская сабля), Уверенное владение оружием (эльфийская сабля), Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +9, Выживание +5, Знание (история) +11, Знание (магия) +11, Знание (планы) +9, Колдовство +14 (+16 при определении свойств волшебных предметов), Лазание +7, Плавание +7.

ОС: всесторонняя подготовка, мистическая связь (*кольцо контрзаклинаний*), оружие эльфов, эльфийская магия.

Боевое снаряжение: *зелье исцеления тяжёлых ранений, жезл ложной жизни* (УЗ 3; 8 зарядов); **Прочее снаряжение:** *+2 мифральная кольчужная рубаха, +1 эльфийская сабля, плащ сопротивляемости +1, камень вечного золота* (см. стр. 27), *кольцо контрзаклинаний* (содержит *рассеивание магии*), сумка с реагентами, книга заклинаний (содержит все заклинания выше, а также все заклинания 0 круга, заклинания *верный удар, левитация, невидимость, паралич (гуманоид), рассеивание магии и сигнал тревоги*), ключ к Зин-Графару.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

После того как персонажи победят Ирамин и получат ключ к Зин-Графару, они, скореевсего, направятся в Тамран к Реджинару, чтобы вернуть фрагменты амулета в Гробницу Вечного пламени и успокоить духов Кассена и Асара. Пока остаётся время до начала золотого потопа, герои могут выйти из города и запечатать за собой врата — это можно сделать, если просто прикоснуться амулетом к дверям.

Если персонажи игроков не успеют остановить Ирамин до того, как город затопит расплавленным золотом, они окажутся в ловушке. Если после того как герои войдут в город, они потратят более 66 часов на поиски Ирамин, завершить приключение будет тяжелее. Когда город начнёт затапливать, узнайте у игроков, что именно персонажи будут делать, чтобы спастись от расплавленного металла: к примеру, как они поднимутся выше уровня золота и как будут справляться с жарой и нехваткой кислорода, наступающими после потопа.

Огромные богатства, скрытые внутри Города Золотой Смерти, могут стать слишком большим соблазном для некоторых персонажей: они могут прийти к решению не отдавать амулет Реджинару и не возвращаться в Тамран и Кассен. Если персонажи останутся в городе, им так или иначе придётся разбираться с потоками расплавленного золота. Если же они покинут город и вернутся после окончания потопа, герои обнаружат, что ключ больше не может открыть врата. Как только город затапливает, врата закрываются, и их больше нельзя открыть в течение следующих десяти лет. К тому же, если персонажи не принесут амулет, Реджинар наймёт другую группу искателей приключений, чтобы



ИРАМИН

Благословение Кассена

Завершив «Плату за бессмертие», персонажи, которые успешно вернут фрагменты амулета в Гробницу Вечного пламени, получат последнее благословение от духа Кассена. Каждый персонаж получает благословение, которое можно использовать одним из следующих способов. После использования оно пропадает.

- Можно использовать благословение, чтобы добавить 1d6 к одному броску d20. Благословение должно быть использовано после броска, но до того, как будут объявлены результаты.
- Заклинатели могут использовать благословение, чтобы вспомнить любое заклинание, которое они уже сотворили. Благословение работает как *жемчужина магической силы*, активируется свободным действием и должно быть использовано в тот же раунд, в который заклинание было сотворено. Спонтанные заклинатели могут использовать благословение, чтобы сотворить одно известное заклинание, не тратя дневной запас заклинаний.
- Когда персонаж находится при смерти с отрицательными ПЗ, он может потратить благословение, чтобы автоматически стабилизироваться.

выследить их и вернуть ключ от города. Если герои решат так поступить, Реджинар и Сайгар из Кассена станут им врагами и будут преследовать их до самых дальних уголков Голариона.

Если персонажи сумели добыть амулет и вернуться на берег у форта Первой высадки в срок, они могут отправиться к Тамрану на «Чёрной дымке». Если же герои потратили больше 10 дней, капитан Уолрен возвращается в Тамран без них, думая, что персонажи мертвы. К счастью, сообразительные игроки могут вспомнить, что Ирамин и её культисты также нанимали корабль. Если герои обыщут побережье у форта Первой высадки, то найдут судно Ирамин, стоящее на якоре в небольшой бухте, скрытой в пяти милях к северу от форта Первой высадки. Экипажа этого корабля нигде не видно, однако есть признаки того, что несколько дней назад их схватила группа людоящеров. Если ваши игроки захотят остаться на острове Ужаса подольше, вы можете превратить спасение экипажа в интересное приключение. Чтобы пересечь озеро Энкартан на речном судне без экипажа, хотя бы один из персонажей должен обладать каким-нибудь моряцким навыком.

Герои могут либо вернуться в Тамран и передать амулет Реджинару, либо отвезти амулет в Кассен самостоятельно. Если сначала они прибудут в Тамран, Реджинар попросит их сопроводить его в Кассен, после чего герои поднимутся на борт «Чёрной дымки» в последний раз. Так или иначе, когда персонажи игроков прибудут в Кассен, их встретит Сайгар, а также местные жители, которые будут приветствовать группу как великих героев. В их честь устроят огромное празднование, а на следующий день Сайгар и Реджинар отправятся вместе с персонажами и несколькими важными жителями обратно в Гробницу Вечного пламени. Реджинар попросит героев вновь разделить амулет на три части и поместить один из фрагментов в гробницу Кассена, а другой в гробницу Асара. Возвращение частей амулета успокоит духов, и Гробницу Вечного пламени вновь можно будет использовать при обряде инициации. Дух Кассена появляется в последний раз, чтобы поблагодарить персонажей игроков за победу над Ирамин и возвращение ключа. Он касается головы каждого героя, наделяя их благословением (см. врезку), перед тем как исчезнуть.

Реджинар собирается отвезти третий фрагмент амулета в Авессалом и поместить в хранилище глубоко под Великой ложей Искателей в надежде, что жуткий Город Золотой Смерти Тар-Бафона будет закрыт от мира навечно.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: НОВЫЙ ПРОСТОЙ ШАБЛОН

СУЩЕСТВО УЖАСА (КО +0)

Существа с шаблоном ужаса были изменены продолжительным контактом с планом Негативной энергии. Они внушают страх одним своим видом и обладают особыми видами устойчивости и новыми атаками. Способы создания «наспех» и «перестройка» для существ ужаса одинаковы.

ПЕРЕСТРОЙКА

Мировоззрение: меняется на нейтральное злое; **Восприятие:** получает ночное зрение 60 футов; **Аура:** ужас (как заклинание *ужас*, 20 футов, испытание Воли со СЛ 10 + ½ КЗ народа существа ужаса + модификатор Харизмы существа); **Защитные способности:** поглощение негативной энергии (Св; исцеляет 1 ПЗ за каждые 3 урона негативной энергией, которые нанесла бы им атака; существо ужаса не может проходить испытания против эффектов негативной энергии); **Невосприимчивость:** эффекты ужаса.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: НОВОЕ ЧУДОВИЩЕ

ЗОЛОТОЙ СТРАЖ

Эта статуя, похоже, была создана из золотых пластин, её сверкающее лицо изготовлено с таким вниманием к мельчайшим деталям, что от схожести с настоящим человеческим лицом становится жутко.

ЗОЛОТОЙ СТРАЖ — КО 6

Опыт 2 400

Нейтральная средняя конструкция.

Иниц.: –1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 9, врасплох 19 (+10 естественная броня, –1 Лвк).

ПЗ: 64 (8d10+20).

Стойкость +2, **Реакция** +1, **Воля** +2.

Защитные способности: проводимость, тепловые искажения; **СУ:** 5/адамантин; **Невосприимчивость:** огонь, особенности конструкций, электричество; **УкМ:** 17.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +12 (1d8+4 и 1d6 урона огнём).

Особые атаки: жар, расплавленная гибель.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, **Лвк:** 9, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 11, **Хар:** 1.

БМА: +8; **МБМ:** +12; **ЗБМ:** 21.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или группа (2–4).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Жар (Экс): тело золотого стража создает сильнейший жар, наносящий 1d6 урона огнём каждый раз, когда он попадает по врагу в ближнем бою, или каждый раунд, во время

которого он удерживает захват. Существа, успешно атакующие золотого стража безоружными ударами или естественным оружием, также получают урон от жара.

Проводимость (Экс): магическая атака, которая наносит урон электричеством, ускоряет золотого стража (как заклинание *ускорение*) на 1d4 раунда. Золотой страж не может проходить испытания против эффектов электричества.

Расплавленная гибель (Экс): если ПЗ золотого стража упали до 0, он перегревается и взрывается брызгами расплавленного золота. Все существа в облаке радиусом 10 футов вокруг него получают 6d6 урона огнём; испытание Реакции со СЛ 14 уменьшает урон вдвое. СЛ испытания зависит от Выносливости золотого стража.

Тепловые искажения (Экс): невероятный жар, исходящий от тела золотого стража, создаёт волны горячего воздуха, которые мешают разглядеть его. Способность работает как заклинание *расплывчатость* (УЗ 8), но её нельзя рассеять.

Золотые стражи — человекоподобные автоматоны, созданные из железа, стали и, в первую очередь, золота. Их внешний облик варьируется от грубо созданных человекоподобных фигур до собранных в подобие статуи тысяч золотых монет или изысканных золочёных скульптур, имеющих лица, до жути напоминающие человеческие. Золотых стражей питает расплавленное огненное ядро из чистого золота, которое излучает чудовищный жар.

Золотые стражи не могут говорить, а каждое их движение сопровождается скрежетом металла о металл. Золотой страж имеет высоту в 7 футов и весит 1 500 фунтов.

СОЗДАНИЕ

Корпус золотого стража построен из стальных стержней и штифтов весом в 1 200 фунтов и покрыт золотыми пластинами весом в 100 фунтов. Его внутренности заполняются 200 фунтами расплавленного золота, после чего всю конструкцию запечатывают. Закончив создание основы, золотые пластины посыпают редкими порошками и травами, которые стоят как минимум 300 зм. Для создания тела золотого стража требуется чистое золото стоимостью 15 000 зм.

ЗОЛОТОЙ СТРАЖ

УЗ 12; **Цена** 33 300 зм.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание конструкций, *гейс/миссия, изготовление, огненная стена, огненный щит, расплывчатость*, УЗ создателя не менее 12;

Навык: Ремесло (золотых дел мастер) СЛ 17; **Стоимость:** 24 300 зм.



ЗОЛОТОЙ СТРАЖ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3: НОВЫЙ АРТЕФАКТ

КАМЕНЬ ВЕЧНОГО ЗОЛОТА (ВЕЛИКИЙ АРТЕФАКТ)

Аура: сильное воплощение и превращение; **УЗ** 20.

Категория: нет; **Вес:** 5 фунтов.

ОПИСАНИЕ

Камень вечного золота является крупным, размером с кулак, рубином, который установлен в инкрустированный драгоценностями и украшенный рунами скипетр. В пазе его удерживают полосы, выкованные из платины. Тар-Бафон, Шепчущий Деспот, создал *камень вечного золота*, чтобы тот стал центральным элементом его города-сокровищницы Зин-Графара. Он использовал камень, чтобы призвать реки расплавленного золота прямо со Стихийного плана Земли и создать большую часть богатств города. Волшебник также поместил внутрь камня малую часть своёго интеллекта — этого недостаточно, чтобы сделать артефакт разумным предметом, но хватит, чтобы камень действовал в согласии с инстинктами Тар-Бафона.

Волшебник спрятал камень в сердце Зин-Графара, навечно связав его с городом. Если *камень вечного золота* когда-нибудь покинет городские стены, он мгновенно исчезнет и вернётся на своё место в Хранилище. Так как Тар-Бафон знал, что воры рано или поздно проникнут в город, он использовал силы камня и для того, чтобы создать западню. Пока город запечатан, камень может чувствовать всех проникнувших в него нарушителей. Когда преступник будет замечен, западня начнёт действовать, и город зальёт расплавленное золото (см. стр. 13). Этот процесс происходит автоматически, его нельзя остановить.

Камень также обладает несколькими дополнительными способностями. Владелец камня мгновенно понимает, как их использовать, когда впервые касается артефакта.

- *Ясновидение/яснослышание.* Владелец *камня вечного золота* может при желании слышать и видеть всё, что происходит в любой части Зин-Графара, если просто сконцентрируется на камне. Способность аналогична заклинанию *ясновидение/яснослышание*, но может использоваться неограниченно и позволяет наблюдать за любой точкой внутри города.
- *Вечный свет.* Владелец *камня вечного золота* может заставить артефакт загореться вспышкой безвредного пламени, подобно заклинанию *вечный свет* (неограниченно).
- *Прикосновение золота.* Раз в день владелец *камня вечного золота* может дотронуться артефактом до одного неживого предмета весом не более 1 000 фунтов и сделать этот

предмет золотым. Предмет сохраняет исходную форму и внешний вид, но теперь состоит из чистого золота.

- *Стихийное превращение.* Раз в неделю владелец *камня вечного золота* может превратиться в огромного элементаля огня, как с помощью заклинания *стихийная форма IV.* Превращение длится столько, сколько пожелает владелец, но он не может покинуть пределы Зин-Графара, пока находится в стихийной форме. Эта способность позволяет владельцу камня выживать во время потопа.
- *Призыв богатства.* Раз в месяц *камень вечного золота* может призвать огромные богатства со Стихийного плана Земли в том виде, какой владелец выберет. Эта способность создает только немагическое богатство, такое как предметы искусства, монеты, драгоценные камни или даже реки расплавленного золота, но её нельзя использовать, чтобы создать предметы с волшебными свойствами.

Так как *камень вечного золота* содержит часть порочной воли Тар-Бафона, то любое богатство, созданное его прикосновением или вызванное способностью призыва, не сможет покинуть Зин-Графар, если его не заберёт сам Тар-Бафон. Как и сам камень, всякое вынесенное за пределы города сокровище исчезает и появляется где-то в городе.



Помимо этого, всякий, кто прикоснётся к камню, окажется подверженным воздействию осколка разума, спрятанного внутри, и начнёт слышать в голове тревожный шёпот, который будет подталкивать персонажа взять камень себе и присягнуть на верность Тар-Бафону. С этого момента влияние камня так никогда и не покинет разум персонажа. То, как это повлияет на персонажа, в первую очередь зависит от ведущего. Большая часть персонажей с добрым мировоззрением будет чувствовать это влияние как навязчивую мысль, едва заметное желание вернуться в город-сокровищницу и вновь взять в руки камень. Хаотичные или злые персонажи могут испытывать более сильное, порой невыносимое стремление вернуться к камню любой ценой. Это шепчущее влияние можно рассеять только заклинанием *снятие проклятья* или похожей магией (что потребует проверку УЗ со СЛ 30).

УНИЧТОЖЕНИЕ

Камень вечного золота рассыпается в пыль, если бросить его в *рунный колодец алчности* Карзуга.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Module: City of Golden Death. © 2010, Paizo Inc; Author: Joshua J. Frost.

Приключение Pathfinder: Город Золотой Смерти. Русское издание
© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



ВАЛЕРОС

МУЖЧИНА, ЧЕЛОВЕК, ВОИН 5

МИРОВОЗЗРЕНИЕ НД **ИНИЦ.:** +7 **СКОРОСТЬ** 30 футов

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	16
ЛВК	16
ВЫН	12
ИНТ	13
МДР	8
ХАР	10

ЗАЩИТА

ПЗ: 42

КБ: 18, касание 14, врасплох 18 (+1 при использовании парного оружия)

Стойкость +5, **Реакция** +4, **Воля** +0 (+1 против ужаса)

АТАКА

В ближнем бою: *+1 длинный меч* +11 (1d8+7 / 19–20)

Парное оружие: *+1 длинный меч* +9 (1d8+7 / 19–20), *+1 короткий меч* +8 (1d6+2 / 19–20)

Дистанционная: искусно сделанный композитный длинный лук +9 (1d8+3 / ×3)

БМА: +5; **МБМ:** +8; **ЗБМ:** 22

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Мастерство ношения брони 1

НАВЫКИ

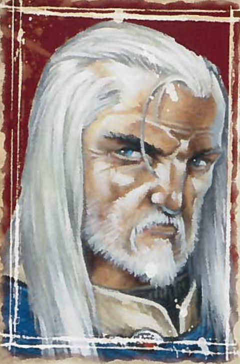
Верховая езда	+8
Внимание	+4
Запугивание	+8
Лазание	+9
Плавание	+5

ЧЕРТЫ

Защитная стойка, Парное оружие, Парное парирование, Привычное оружие (длинный меч), Уверенное владение оружием (длинный меч), Уверенное владение оружием (короткий меч), Улучшенная инициатива



Боевое снаряжение: *зелья исцеления серьёзных ранений* (2), *зелье исцеления тяжёлых ранений, зелье щита веры +3*; **Прочее снаряжение:** *+1 длинный меч, +1 короткий меч, +1 нагрудник*, искусно сделанный композитный длинный лук (рейтинг силы +3) с 20 стрелами, *кольцо защиты +1*, рюкзак, сухой паёк (6), счастливая кружка, шёлковая веревка, 160 зм.



ЭЗРЕН

МУЖЧИНА, ЧЕЛОВЕК, ВОЛШЕБНИК 5

МИРОВОЗЗРЕНИЕ НД **ИНИЦ.:** +3 **СКОРОСТЬ** 30 футов

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	11
ЛВК	9
ВЫН	12
ИНТ	18
МДР	15
ХАР	9

ЗАЩИТА

ПЗ: 25

КБ: 10, касание 9, врасплох 10

Стойкость +5, **Реакция** +3, **Воля** +7

ФАМИЛЬЯР

Шустрик (ласка)

ЗАКЛИНАНИЯ

Подготовленные (УЗ 5; концентрация +9):
3 — *полёт, удар молнии* (СЛ 17)
2 — *кислотная стрела, невидимость, паутина* (СЛ 16)
1 — *магический доспех, масло, шоковое прикосновение, щит*
0 (неограниченно) — *всплеск кислоты, обнаружение магии, свет, ступор*

Книга заклинаний: все вышеперечисленное, все фокусы, а также: 1 — *волшебная стрела, обнаружение нежити, пылающие руки, сигнал тревоги, сон, устрашение, цветные брызги*; 2 — *опаляющий луч*

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Рука-помощник: атака +6, 7/день

АТАКА

В ближнем бою: трость +2 (1d6)

Дистанционная: искусно сделанный лёгкийарбалет +2 (1d8 / 19–20)

БМА: +2; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 11

НАВЫКИ

Внимание	+9
Дипломатия	+4
Знание (география)	+12
Знание (история)	+12
Знание (краеведение)	+12
Знание (магия)	+12
Колдовство	+12
Оценка	+12
Проницательность	+4

ЧЕРТЫ

Бдительность, Боевая магия, Внушительная стойкость, Мощное заклинание, Написание свитков, Преодолевающая магия, Улучшенная инициатива



Боевое снаряжение: алхимический огонь (2), *жезл волшебной стрелы* (УЗ 5, 50 зарядов), *зелье исцеления серьёзных ранений, свитки защиты от стихии* (2), *свиток опаляющего луча*; **Прочее снаряжение:** *жемчужина магической силы* (1 круг), *идеальный рюкзак*, искусно сделанный лёгкий арбалет с 20 болтами, кинжал, книга заклинаний, *наручи защиты +1, плащ сопротивляемости +1*, рюкзак, сумка с реагентами, сухой паёк (6), трость (считается дубинкой), тубус для свитков, 161 зм.



МЕРИСИЭЛЬ

ЖЕНЩИНА, ЭЛЬФ, ПЛУТ 5

МИРОВОЗЗРЕНИЕ ХН **ИНИЦ.:** +8 **СКОРОСТЬ** 30 футов

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	12
ЛВК	18
ВЫН	12
ИНТ	10
МДР	13
ХАР	10

ЗАЩИТА

ПЗ: 36

КБ: 19, касание 15, врасплох 14

Стойкость +2, **Реакция** +8, **Воля** +2 (+2 против очарования)

Защитные способности: невероятное уклонение, чутьё на ловушки +1, уклонение

АТАКА

В ближнем бою: *+1 рапира* +8 (1d6+2 / 18–20)

Дистанционная: кинжал +7 (1d4+1 / 19–20)

БМА: +3; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 19

ОСОБЫЕ АТАКИ

Атака исподтишка +3d6

ОСОБЕННОСТИ

Внезапная атака, невосприимчивость ко сну, плут-фехтовальщик, поиск ловушек, сумеречное зрение

НАВЫКИ

Акробатика	+12 (+17 при прыжках)
Блеф	+8
Внимание	+11
Запугивание	+8
Лазание	+9
Ловкость рук	+12
Механика	+14
Скрытность	+17

ЧЕРТЫ

Подвижность, Уворот, Улучшенная инициатива, Фехтование



Боевое снаряжение: *зелье кошачьей грации, зелья исцеления серьёзных ранений* (2), *зелья невидимости* (2), кислота, алхимический огонь (2), громовой камень; **Прочее снаряжение:** *+1 клёпаный кожаный доспех, +1 рапира*, кинжалы (12), *эльфийский плащ, кольцо прыгуна*, рюкзак, крюк-кошка, обычный фонарь, масло (5), сухой паёк (6), шёлковая веревка, искусно сделанный набор отмычек, отполированный нефрит стоимостью 50 зм, 228 зм.



КАЙРА

ЖЕНЩИНА, ЧЕЛОВЕК, ЖРЕЦ САРЕНРЭЙ 5

МИРОВОЗЗРЕНИЕ НД **ИНИЦ.:** -1 **СКОРОСТЬ** 20 футов

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	13
ЛВК	8
ВЫН	14
ИНТ	10
МДР	18
ХАР	12

ЗАЩИТА

ПЗ: 36

КБ: 20, касание 10, врасплох 20

Стойкость +7, **Реакция** +1, **Воля** +11

ЗАКЛИНАНИЯ

Подготовленные (УЗ 5; концентрация +9):
3 — *опаляющий свет*^{СФ}, *рассеивание магии, слепота/глухота* (СЛ 17)
2 — *бычья сила, исцеление серьёзных ранений*^{СФ}, *паралич (гуманоид)* (СЛ 16), *помощь*
1 — *защита от непогоды*^{СФ}, *милость божества, приказ* (СЛ 15), *убежище* (СЛ 15), *щит веры*
0 (неограниченно) — *благо, божественное наставление, обнаружение магии, первая помощь.*

^{СФ} заклинание сферы; **Сферы:** Лечения, Солнца

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Божественная сила 4/день (СЛ 13, 3d6 [+5 урона нежити, игнорирует сопротивление проводимой энергии]), отринуть смерть 7/день (1d4+2), спонтанное исцеление

АТАКА

В ближнем бою: *+1 скимитар* +6 (1d6+2 / 18–20)

Дистанционная: искусно сделанный лёгкий арбалет +3 (1d8 / 19–20)

БМА: +3; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 14

НАВЫКИ

Внимание	+9
Дипломатия	+9
Лечение	+12
Знание (религия)	+8

ЧЕРТЫ

Проводник энергии стихий (огонь), Проводящий удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (скимитар)



Боевое снаряжение: *свиток устойчивости к стихии, жезл исцеления серьёзных ранений* (20 зарядов); **Прочее снаряжение:** *+1 кольчуга, +1 тяжёлый стальной щит, +1 скимитар*, искусно сделанный лёгкий арбалет с 20 болтами, *плащ сопротивляемости +1, кольцо защиты +1*, рюкзак, золотой символ религии (с наложенным *вечным светом*) стоимостью 300 зм, сухой паёк (6), 125 зм.

16+

Цена алчности

Приключение Pathfinder

Город Золотой Смерти



В центре озера Энкартан находится мрачный остров Ужаса — проклятая земля тайн и кошмаров. За бурями негативной энергии, закрывающими остров, спрятан тайный город-сокровищница, который король-волшебник Тар-Бафон запечатал много столетий назад. Теперь культисты в масках вновь открыли золотой город Зин-Графар, чтобы забрать богатства легендарной сокровищницы во имя Живого Бога Размира. Смогут ли герои выследить культистов среди ядовитых болот и проклятых пустошей острова Ужаса? Сумеют ли они сами добраться до Города Золотой Смерти? И с какими ещё позабытыми опасностями придётся столкнуться героям, прежде чем они смогут остановить распространение по миру этой тёмной религии?

«Город Золотой Смерти» — приключение для персонажей 5-го уровня, созданное для ролевой игры Pathfinder и совместимое с правилами 3.5 редакции старейшей из ролевых систем. Оно включает в себя исследование дикой местности и подземелий, а также погоню по заброшенному золотому городу в попытках остановить злобных культистов прежде, чем улицы затопит расплавленным золотом!

События происходят на легендарном острове Ужаса в игровом мире Pathfinder, но историю с лёгкостью можно адаптировать под любой игровой мир. Приключение можно использовать как отдельную историю или в качестве финальной главы трилогии «Плата за бессмертие», которая также включает в себя приключения *«Гробница Вечного пламени»* и *«Маски Живого Бога»*.

Артикул 416566
ISBN 978-5-6041656-6-9
9 785604 165669
ЕАС



rpg.hobbyworld.ru



paizo.com/pathfinder

3.5 • OGL COMPATIBLE

PZO9524

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME